

CHOCK

# DRACULAS HÄMND



–ett CHOCKäventyr i Det Okända





# DRACULAS HÄMND

*Konstruktör: GALI SANCHEZ*

*Omslag: STEVEN HÄGG*

*Översättning: GUNILLA JONSSON*

*Illustrationer: BILL REINHOLD*

*Bearbetning: ANDERS BLIXT*

*Kartor: GÖRAN ERIKSSON*

*Produktion: KLAS BERNDAL*

*Originalassistans: STEFAN THULIN*

*Datagem: HENRY SKOGLUND*

*Ateljebistånd: NILS GULLIKSSON*

Vengeance of Dracula © Pacesetter Ltd 1984  
Svensk översättning © TAMB Äventyrsspel HB 1986





# I. Inledning



keppets loggbok: "Jag stannade hela natten, och i dunklet såg jag DET. HONOM! Gud förlåte mig... Jag blir allt svagare... natten närmar sig på nytt... men jag får inte lämna mitt skepp..."

Stormen bryter ut utan förvarning. Den utländska skonaren kastas vilt omkring av höga vågor på det svarta, stormpiskade havet. Vid den engelska kusten klingar fyrens varningsklockor och strålkastarna sveper över revet. Fyrvaktarna ser skräckslagna på när skonaren ger upp kampen mot havets och luftens vrede, och störtar mot klipporna. Vilken dåre till kapten kan styra sitt skepp så? Strålkastarna stannar upp vid hamninloppet för att visa vägen in, trots att allt hopp tycks vara ute. Skonaren störtar framåt en handsbredd från revet, men då...! Vinden vänder. Dimman lättar och skonaren styr in i hamnen. Seglen slits sönder av ansträngningen och fören krossas mot stranden.

De regndrypande åskådarna springer fram till vraket med stormen piskande i ansiktet. Den döde kaptenen klamrar sig fast vid rodret. Hans handleder har skurits sönder av det radband som binder honom vid rodret. En blix lyser upp himlen, och i samma ögonblick hoppar en stor hund ned från däck och försvinner ut i mörkret. Greve Dracula har återvänt för att hämnas.

God afton. Välkommen till "Draculas hämnd". Om du vill delta i det här äventyret som spelare så ska du sluta läsa här. Om du

tänker spela äventyret som Chockmästare, och leda dina spelare genom fasorna så kan du fortsätta. Men var försiktig. Du kanske är spelets herre, men Dracula är Mörkets herre, och det blir allt mörkare, min vän...

Draculas hämnd är ett Chock-äventyr för erfarna spelare och rollpersoner med en stor uppsättning färdigheter. Det utspelar sig i Storbritannien 1892.

## ATT ANVÄNDA DET HÄR ÄVENTYRET

Den här inledningen ger dig all information som du behöver för att förbereda dig inför äventyret och försäkra dig om att spelarna får fasansfullt roligt.

### 1. Intrigen

Det här är en sammanfattning av den blodisande berättelsen. Du får veta hur det hela började och vad som händer i äventyret.

### 2. Färdigheter

Här får du veta vilka färdigheter som S.A.V.E.-sändebuden kan ha störst nytta av. Du får också reda på den information som rollpersonerna få fram genom att använda Journalistik, Antropologi, Undersökning och Legender/folklore.

### 3. Drömmar

Här beskrivs de syner som hemsöker en rollperson som använder Synsk dröm. Det är bara





rollpersoner som har den förmågan som kan få drömmarna.

#### **4. En ny besvärjelse: Stänga**

En besvärjelse som låser in det mesta.

#### **5. Huvudrollen: greve Dracula**

Du får veta allt du behöver för att kunna förstå och spela de Odödas Herre.

#### **6. Andra roller**

ISP som fyller ut äventyret.

#### **7. Klara, färdiga, skräm**

I den här delen får du veta hur du förbereder dig, börjar spela, och håller spelet igång på högsta nivå.

## **1. INTRIGEN**

Lord Henry Boulton, en veteran inom S.A.V.E., ställde in sin planerade resa till Wales när han fick höra talas om dödsfallet i London. Han kände en stor saknad. Arthur Holmwood, med titeln lord Godalming, hade varit en angenäm bekantskap. Nu var Holmwood död. Han hade brutit nacken när han föll.

Vid begravningen träffade Boulton dr John Seward, en nära vän till Holmwood. Seward var mycket orolig, och han anförtrorde Boulton att han inte trodde att dödsfallet var en olycka. Först efter en lång övertalning gick Seward med på att samarbeta med lord Boulton. Doktorn avslöjade bit för bit en blodisande historia som började nästan tio år tidigare...

Sju år före begravningen var dr Seward förälskad i en vampyr. Han blev givetvis förälskad i henne medan hon ännu var kvinna, innan hon blev en odöd. Kvinnan hette Lucy Westenra. Två andra män var också förälskade i henne: Quincy Morris, en amerikan, och Arthur Holmwood, en rik engelsman. Bägge hörde till

Sewards bekanta. Lucy förlovade sig med Holmwood.

De tre männen fördes samman när Lucy blev sjuk. Hon blev svag och blek i hyn. Ingen av männen kunde fastställa orsaken till symptomen. Seward sände efter sin gamle lärare och vän från Holland, dr Abraham van Helsing (Med. Dr, Fil. Dr, mm) Det var Van Helsing som fastställde att fröken Lucy hade blivit attackerad av en vampyr. Ja, han var faktiskt en av de få som kände till att vampyrer kanske verkligen existerade. Olyckligtvis kom diagnosen för sent. Lucy Westenra dog kort därpå. Hon blev en vampyr. Holmwood drev en påle genom hennes hjärta.

Av en händelse fick de fyra männen veta, att den, eller det, som dödade Lucy fortfarande fanns bland dem i London. Lucy Westenra hade en nära väninna som hette Mina Harker. Några månader innan Lucys död hade Minas make, Jonathan, med nöd och näppe undslupit att bli dödad av en vampyr i Transsylvanien. Vampyren hade gett sig av mot England! Genom Mina sammanflätades de båda händelserna.

Gruppen, som nu bestod av fem män och en kvinna, beslutade sig för att sluta en pakt. De skulle förgöra de odödas härskare, den vampyr som de kände under namnet greve Dracula.

Tillsammans följde de Draculas spår bakåt och rekonstruerade hans plan. Dracula hade utnyttjat Jonathans tjänster i Transsylvanien för att köpa en herrgård i närheten av London, Carfax. Sedan reste han till Whitney i England ombord på en rysk skonare. Han bokade inte en vanlig plats på båten, utan reste i en av de 50 kistor med jord som han skeppade till Carfax herrgård. Under resan mördade han båtens besättning. Han frambesvärjde en storm så att skeppet förliste vid Whitby. När båten var framme förvandlade han sig till en hund och försvann på stranden. Det var kort därefter, bedömde de sex, som han smakade Lucy Westenras blod.





Sökandet efter Dracula blev allt intensivare, och de fem männen utestängde Mina Harker från arbetet, 'för hennes egen säkerhets skull'. Nu hade Dracula, som kände till gruppens planer, ett lätt byte. Mina skulle bli mer än ett av grevens offer. Han ville göra henne till sin brud. Greven började göra nattliga visiter. Mina kämpade för att behålla sitt svaga grepp om den Kända Världen, men hon gled allt längre bort för var dag som gick.

De fem männen upptäckte snart vad som höll på att hända. Sökandet efter Dracula blev allt intensivare. Dracula flydde till Transsylvanien. Där råkade gruppen i strid med zigenare, och lyckades erövra den svarta kista som Dracula låg i. De högg av vampyrens huvud och stötte en bowiekniv i hjärtat på honom.

Varelsen blev till stoft. Mina Harker återvände helt och hållet till de levande. Quincy Morris dog av en knivskada.

Åren gick, och bara minnena fanns kvar av skräcken. Gruppen svor att aldrig avslöja vad de hade gjort, för de hade brutit mot både sociala och religiösa regler i sin strid mot vampyren. Det fanns heller ingen anledning att anförtro sig åt andra, nu när De odödas herre var borta.

Sju år senare blev van Helsing sjuk av ålderssvaghet. "Det är naturens ordning", skrev han till dem från Holland. "Ni kan vara lugna, vår hemlighet är säker. Jag har förstört alla handlingar som rörde Dracula." Kort därefter avled van Helsing.

Dracula hade dock inte förintats av bowiekniven. Hans fiender hade begått ett allvarligt misstag: de hade stött metall, och inte trä, i vampyrens hjärta. Greven återskapade sin kropp och samlade nya krafter på ett gömställe i Transsylvanien. Dracula ville blott en sak: hämnas.

När van Helsing hade dött ordnade greven ett nytt skeppsbrott och återvände till England. Han dödade Jonathan Harker. Mina tycktes dö

i lungsot, men i själva verket gjorde greven henne på nytt till sin brud.

Nu hade Dracula två offer kvar: Holmwood (lord Godalming) och dr Seward. Han tog sig till Godalmings hus och bröt nacken på honom.

Till sist började Seward, den sista av de sex vännerna, att förstå.

Boulton fick bara reda på delar av historien under Holmwoods begravning, och han ville undersöka saken närmare. Olyckligtvis var han upptagen av sitt uppdrag i Wales, och det hade tätt sig smaklöst att pressa Seward ytterligare under en så pass dyster tillställning. Boulton ordnade så att några andra S.A.V.E.-medlemmar kunde komma till London för att undersöka saken. Han ordnade så att de hade tillgång till Hillingham, hans egendom i London.

## Hillinghams herrgård

Lucy Westenra var ensam arvinge till Hillinghams herrgård, familjens hem i London. När hon dog tillföll herrgården Holmwood, som då hade blivit lord Godalming. Holmwood ville inte bo bland de bittra minnena. Han bjöd ut fastigheten till försäljning, och den köptes av en lord Boulton. De två männen visste inte hur mycket de hade gemensamt: kampen mot Det Okända.

Lord Boulton bor sällan på Hillingham själv. Det är den ena av hans två bostäder i staden, och han föredrar att bo på landet. Han lånar ofta ut Hillingham till vänner som kommer till London, många av dem S.A.V.E.-medlemmar som behöver en bostad.

När greve Dracula återvände till England för några månader sedan insåg han att det var klokt att hålla sig borta från Carfax. Det var det första stället som hans fiender skulle leta på om de misstänkte att han fanns i landet. Att slå sig ned i det hus som hade tillhört Lucy Westenra, det första offret bland hans fiender, var ett makabert skämt helt i grevens smak. Westenras hus (Hillingham) hade bytt ägare när Dracula kom till England, men det bekymrade





honom inte. Greven tog anställning på herrgården och iklädde sig rollen som Mortimer Weatherbee, godsförvaltare.

## Äventyret

Rollpersonerna blir kontaktade av S. A. V. E. De får veta att de kan behövas i kampen mot en vampyr. De får också ett brev från lord Boulton, där han förklarar vad han har fått veta av Seward. I brevet ligger också en nyckel till Boultons herrgård i London, Hillingham. Rollpersonerna anländer till Hillingham sent på eftermiddagen. Dr Seward ska komma och äta middag med dem på kvällen.

Olyckligtvis kommer Seward en timme för sent, liggande i en vagn utan kusk. Han är död. Dracula har mördat honom.

Några timmar efter mordet drar sig folket på Hillingham tillbaka för kvällen. Tystnaden sänker sig över herrgården. Den blir dock inte långvarig. Klockorna börjar ringa på mentalsjukhuset i närheten. Det sjukhus som drevs av dr Seward innan han dog. En galning har rymt.

Galningen heter Kensington och är en av Draculas trogna tjänare. Han har fått order att trakassera rollpersonerna, antingen genom att skälla nedanför deras fönster, eller genom att attackera dem ute på ägorna.

Morgonen därpå blickar rollpersonerna ut på en solig och vacker dag. De har fått tillräckligt mycket information från Boulton för att kunna börja undersökningen utan Swards hjälp. De kan undersöka Carfax. De kanske blir nedslagna av vad de får se. Herrgården ligger i ruiner. Det är fuktigt och fullt med ohyra. Några zombier och en vampyr håller till där på order av Dracula, men rollpersonerna hittar inte grevens viloplats på Carfax. De anar knappast att hans kista står på Hillingham, rakt under deras eget "vilorum".

Eftersom Dracula har sitt fäste på Hillingham, och eftersom han snart upptäcker att han har fått nya fiender, utspelar sig största delen

av äventyret på Westenras gamla herrgård. Rollpersonerna tror kanske till en början att Dracula helt enkelt har förföljt dem från sitt säte på Carfax. Så småningom inser de att den teorin inte håller...

Under den andra natten hittar man en kropp, badande i sitt eget blod, på herrgårdens yttertrappa. Det är James, herrgårdens förste trädgårdsmästare. Ett nedblodat spår leder fram till mordvapnet, en skalpell med John Swards initialer. Efter den här händelsen betraktar tjänarna på Hillingham rollpersonerna med största misstro.

Rollpersonerna besöker kanske Kensington på mentalsjukhuset. Om de inte kommer dit frivilligt ber han dem komma. När rollpersonerna kommer dit sitter Kensington helt apatisk och vägrar tala med dem. När de ska gå säger han: "Ta med en spindel nästa gång!" Kensington tycker om att äta insekter.

Nästa gång rollpersonerna besöker mentalsjukhuset är Kensinton död. Han har lämnat ett meddelande till dem, skrivet med blod: Kungen styr Westenra.

Det är inte den första ledtråden som pekar mot att Dracula residerar på Hillingham. När rollpersonerna befinner sig på herrgården flyger en fladdermus in i deras rum. En hand visar sig i eldstaden, och försvinner sedan. Det ligger kistor täckta med skynken i ett oanvänt rum. De hittar en död tjänsteflicka, med två märken på halsen, i matsalen. Och sist, men inte minst, tycks en av rollpersonerna ha blivit vampyr...

Med hjälp av sin brud, Mina, attackerar Dracula rollpersonerna nattetid. Han använder besvärjelserna Sömn och Minnesförlust för att rollpersonerna inte ska komma ihåg honom. Om det finns några kvinnor i rummet ger sig Dracula på en av dem och suger blod. Om alla rollpersonerna är män hjälper han Mina att suga blod från en av dem. Snart kanske rollpersonerna dricker varandras blod. (Det här är inget





nybörjaräventyr)

När rollpersonerna börjar misstänka Weatherbee försöker Dracula lura dem på fel spår. Han berättar, i sin roll som Weatherbee, för rollpersonerna att det har anlänt en kista till slottet. Den är adresserad till rollpersonerna. Han har följt leverantörens instruktioner och ställt den i källaren. När rollpersonerna undersöker kistan finner de att det ligger en man som är mycket lik greve Dracula i den. Dracula använder sina besvärjelser för att övertyga rollpersonerna om att de har oskadliggjort greven och inte en bedragare, så att de ska tro att de har fullgjort sitt uppdrag.

I slutuppgörelsen kan rollpersonerna lyckas med att förgöra den riktiga Dracula när han ligger i sin kista, men den chansen är inte så stor. Deras största hopp ligger i att förstöra alla Draculas kistor genom att lägga krucifix i dem. Då kan han inte använda dem. Om de lyckas med det flyr han till Transsylvanien och äventyret är slut.

## 2. FÄRDIGHETER

Följande färdigheter kan visa sig särskilt användbara för rollpersonerna i "Draculas hämnd":

- Alla stridsfärdigheter
- Antropologi arkeologi
- Etikett
- Förklädnad
- Grafologi förfalskning
- Hypnos
- Journalistik
- Legender folklöre
- Låsdyrkning
- Medicin
- Psykiatri
- Spårning
- Undersökning

## Antropologi/arkeologi

Efterforskningarna kan bedrivas på British Museum.

**D** = Begränsad framgång. Det finns en mängd rumänska legender om vampyrer. En berättar om en främsta vampyr eller vampyrkonung, "Dracula".

**C** = Medelstor framgång. Enligt legenden om Dracula är vampyrkonungen en Odöd, en som inte kan dö. Han åtföljs alltid av sina tre gemåler, och han kan förvandla sig till en fladdermus, en svart hingst eller en varg.

**B** = Stor framgång. Legendan berättar också att Dracula stöts bort av vitlök, vildros, en rönnkvist eller ett kors. Om man lägger ett krucifix i hans tomma kista kan han inte vila där.

**A** = Fullständig framgång. Trots att ingen ännu har lyckats döda Dracula, är han inte oförstörbar. Han förgörs om man driver en påle genom hans hjärta och hugger huvudet av honom. Han upplöses också i solljus.

Kom ihåg att resultaten ovan är kumulativa, på det sätt som beskrivs på s 20 i regelboken.

## Undersökning och/eller Journalistik

Efterforskningarna kan bedrivas på budfirmor, på pubar eller andra tillhåll för arbetare och på London Times.

**D** = Begränsad framgång. Rollpersonen träffar några arbetare som känner till en underlig leverans. Några bud som arbetarna inte kände igen, levererade nyligen lådor fyllda med jord till en gammal, övergiven herrgård som heter Carfax.

**C** = Medelstor framgång. Rollpersonen får fram informationen ovan, samt följande: Lådorna med jord levererades från Whitby.

**B** = Stor framgång. Rollpersonen får reda på informationen ovan, samt följande: Exakt 33 lådor levererades till Carfax. De lämnades i hallen tillsammans med en nyckelknippa.





**A** = Fullständig framgång. Rollpersonen får fram informationen från de tre tidigare resultaten, samt följande: För tre månader sedan, den 1 februari 1892, skedde ett skeppsbrott vid Whitby. Underligt nog fanns det bara en död kapten ombord på skeppet, och en hund som försvann direkt. Lasten bestod av silver, vodka och 33 lådor med jord. En liknande händelse inträffade sju år tidigare.

Om rollpersonen använder färdigheten Journalistik behöver han eller hon bara göra en allmän färdighetskontroll. Om den lyckas har rollpersonen fått fram informationen under "A", men inte den under "B", "C" och "D".

## Legender/folklore

Efterforskningen kan bedrivas på British Museum i London.

**D** = Begränsad framgång. Det är sant att Dracula är vampyrernas "kung" i Transsylvanien.

**C** = Medelstor framgång. Det är sant att Dracula kan förgöras genom att man driver en påle genom hjärtat på honom och hugger av honom huvudet.

**B** = Stor framgång. Det är sant att man kan hindra Dracula från att vila i en kista genom att lägga ett krucifix i den.

**A** = Fullständig framgång. Rollpersonen får fram informationen under "B", "C" och "D". Han får också veta att Dracula INTE kan förvandla sig till en svart hingst. Han åtföljs INTE heller alltid av sina tre gemåler. Dessutom förstörs han inte i solljus, men hans krafter minskar när solen skiner. Han påverkas inte heller av ett enkelt kors. Det krävs ett krucifix för att få honom att rygga tillbaka, eller för att besudla hans kista.

Informationen ovan hänvisar till den legend som finns beskriven under Antropologi/arkeologi. Informationen under Antropologi/arkeologis är som synes inte alltid sann. Om du vill kan

du lägga in lögnerna i andra resultat. Titta i reglerna för Legender/folklore i regelboken på s. 24.

## 3. DRÖMMAR

Rollpersoner med förmågan Synsk dröm kan försöka använda den under äventyret. Läs upp en av drömmarna varje gång som rollpersonen lyckas med förmågan. Börja med dröm ett och sluta med dröm tre.

### Dröm 1

Du står ensam, insvept i mörker och tystnad. Framför dig visar sig ett färgskimrande dimmoln, först nära, sedan längre bort. Det svävar, till synes viktlöst i mörkret, likt en rök-slinga i ett stilla rum. Ett dovt, långsamt skratt kommer ur molnet.

I mörkret omkring dig ser du kvinnor som du älskar. Deras tunna kläder rörs av en vind som du inte kan känna. Det svepande tyget rör vid dig. Kvinnorna går förbi dig som i trans. De går långsamt mot molnet.

Du ropar en varning, men de tycks inte höra. Ljudet upplöses så snart det lämnat dina läppar. Du försöker röra dig, men du är paralyserad.

En och en försvinner kvinnorna in i molnet, medan skrattet blir allt starkare och ekar omkring dig.

Dina trumhinnor dånar av smärta. De spänns allt hårdare och hårdare, som om de skulle brista... Skrattet blir starkare, starkare, STARKARE...

Du vaknar med ett ryck.

*Anmärkning: Om en kvinnlig rollperson har drömmen, så liknar en av kvinnorna henne själv. Byt inte ut kvinnorna mot män, även om det är en kvinna som drömmer.*





## Dröm 2

Tre kritvita ansikten visar sig mot en svart bakgrund. Det är mansansikten, men bara deras svullna, röda läppar syns riktigt tydligt. Ansiktena närmar sig varandra och börjar snurra runt, som om de satt på en trekantig karusell. De bistra, bleka ansiktena går runt, runt, runt. De säger trotsigt, "Jag är inte här, jag är inte här", när de passerar framför dig. De snurrar allt fortare, tills orden flyter samman och läpparna bildar ett rött streck.

## Dröm 3

Du sitter i matsalen på Hillinghams herrgård. Framför dig har du ett elegant dukat bord. Klockan som du kallar på betjäningen med, ligger vid din högra hand.

Du ringer i klockan en gång. En ansiktslös betjänt stiger in i rummet och säger, "Er soppa, herrn."

Hans vita händer ställer en väldig soppterrin av porslin framför dig. Fastän locket ligget på sipprar ångan ut längs kanterna.

Det vattnas i munnen på dig vid tanken på varm mat. Du tar generat upp servetten och torkar bort den inbillade saliven från läpparna. Betjänten lyfter långsamt på locket. Ett stort ångmoln stiger upp och upplöses. Det lämnar en salt doft i luften.

Du tittar långsamt ned. Den ångande vätskan i skålen är djupröd. Det är uppenbarligen inte din soppa, utan en skål med blod.

## 4. EN NY BESVÄRJELSE

### Stänga

Typ: FVR Kolumn: 3<sup>1)</sup>  
Kostnad: 1 anv Räckvidd: 400 m  
OVV: 125 Effektyta: Ett föremål

<sup>1)</sup>Kolumn 3 gäller bara då Stänga används i allmänhet i Chock. I det här äventyret gäller inte

kolumnen, eftersom Dracula alltid lyckas när han använder besvärjelsen.

Varelsen som använder den här besvärjelsen kan få en dörr, ett fönster, en grind, eller något annat som kan stängas, inom 400 meter att slå igen. Porten tillsluts så att ingen annan än varelsen själv kan öppna den, oavsett hur stor styrka som används. Varelsen bryter besvärjelsen genom att öppna porten på vanligt sätt.

Besvärjelsen har en viktig förutsättning. Varelsen måste ha stängt porten på vanligt sätt någon gång innan den använder Stänga på den för första gången.

Porten kan sprängas sönder med dynamit eller slitas ur väggen med en bulldozer, men den kan inte öppnas på vanligt sätt så länge Stänga är i funktion.

## 5. HUVUDROLLEN

### Greve Dracula

STY	110	ITF	100
PCN	65	TÅL	150 <sup>1</sup>
VIGH	80	OVV	150
VJST	120	SKRÄCK	6 <sup>2)</sup>
PER	70	ATT	<sup>1)</sup> 95%

<sup>1)</sup>Antalet beror på vilken skepnad han har tagit.

<sup>2)</sup>Skräckkontroller. I vanliga fall behöver inte rollpersonerna göra någon skräckkontroll när de möter Dracula som "Weatherbee". När det kan behövas är upp till CM.

Besvärjelser: Animering av döda<sup>1)</sup>, Skendöd (egen), Metamorfos<sup>2)</sup>, Temperaturförändring, Väderförändring, Fest, Förmörkelse, Drömsändning, Flygförmåga<sup>3)</sup>, Knota, Halt, Inflytande, Åskvigg, Försköning, Vindstöt, Mareld, Stänga, Minnesförlust, Svärm, Teleportation, Skräck, Dimma, Vit hetta.

<sup>1)</sup>Dracula kan kontrollera människor som har 5 eller lägre i TÅL sedan han har sugit deras blod.





*Kontrollförmågan motsvarar Aresultatet på besvärjelsen Inflytande.*

<sup>2)</sup>*Dracula kan byta skepnad till följande varelser när han så önskar: stor fladdermus, varg, stor grand danois, dimmoln. (se anmärkningar nedan angående solljus).*

<sup>3)</sup>*Dracula kan bara använda Flygförmåga nat-tetid. När han flyger tar han skepnad av ett moln av gnistrande månstrålar som dansar i mörkret. Han materialiserar sig vid framkomsten. Dracula kan inte bli dödad när han är i månljus-form.*

Besvärjelser skrivna med *kursiv* stil lyckas automatiskt.

**Manipulation:** I mänsklig skepnad.

**IP:** 7200

### Färdigheter

Antropologi/Arkeologi	M 165
Konsthistoria	M 165
Historia	M 165
Hypnos	M 140
Undersökning	M 145
Moderna språk <sup>1)</sup>	M 165
Legender/folklore	M 165
Etikett	M 135
Förklädnad	M 123
Ficktjuveri	M 138

<sup>1)</sup>*Engelska och alla de språk som talas inom Österrike-Ungern.*

Greve Dracula i det här äventyret bygger helt på vampyren i Bram Stokers roman. En del av hans förmågor avviker både från den vanliga karpatiske vampyren i Chock, och från vampyr-filmernas greve Dracula. Som CM bör du göra dig bekant med följande egenskaper:

1. I likhet med den vanliga karpatiske vampyren har Dracula ingen spegelbild. Han försöker förstöra alla speglar han ser, men handlar alltid förnuftigt när han gör det.

2. Dracula blir upphetsad och vild vid åsynen av människoblod. Han kan sällan motstå fres-

telsen att dricka av det.

3. Till skillnad från sina svagare släktingar, dör inte Dracula när han utsätts för solljus. Han kan gå omkring på dagen, men hans krafter försvagas i solljus. Han kan inte använda Metamorfos, Flygförmåga eller Animering av döda i solljus, utom vid middagstid och för några ögonblick vid soluppgången och före solnedgången.

4. Dracula måste vila i sin kista för att återfå Tålighet och Viljestyrka. Han vilar helst på dagen, eftersom hans krafter är svagare då. Han sover inte helt och hållet när han "vilar". Han är snarare försänkt i trans. Han kan fortfarande höra ljud nära kistan och han kan använda sina besvärjelser som vanligt.

5. Följande saker kan skydda mot greve Dracula:

- Ett krucifix, dvs Jesus fastnaglad vid korset (men inte ett vanligt kors eller ett korsformat föremål). Greven ryggar genast tillbaka och lämnar platsen när han ser eller rör vid ett krucifix. Om ett krucifix läggs i hans kista när han inte är där, kan han inte återvända dit för att vila.
- Vitlök. Lukten av vitlök inom en halv meter från Dracula får honom att lämna rummet eller området. Han försöker använda besvärjelser, särskilt Inflytande, för att få någon att flytta på löken.
- Vildros. Blomman har samma effekt som vitlök. Den förlamar också vampyren om den läggs på honom. Greven kan fortfarande använda besvärjelser när han är förlamad, men inte sådana som flyttar på rosen eller på hans kropp.
- Rönnlöv. Har samma effekt som vildros om den placeras på greven.

6. I stort överensstämmer Draculas attack-möjligheter med dem under "Vampyr" i Det Okända. Undantagen är:

- Dracula gör i människoform 4 attacker per omgång.





- Med besvärjelsen Svärm kan han samla vargar, likaväl som fladdermöss, råttor, insekter osv.

7. Offren för Draculas blodsugning påverkas kraftigare än offren för en vanlig karpatisk vampyr. När offrets Tålighet sjunker till fem eller lägre får hon (eller ibland han):

- lust och möjlighet att dricka blod som en vanlig karpatisk vampyr.
- ett OVV på 125.
- möjlighet att använda besvärjelserna Sömn och Minnesförlust. Offret har fortfarande en spegelbild, men ogillar speglar och påverkas av ett kors.



När Dracula dricker blod av ett offer blir han eller hon blek och svag. I övergångsstadiet till att bli vampyr är personen vanligen sängliggande. Enda sättet att "rädda" ett offer i övergångsstadiet är att förgöra Dracula, eller få honom att frivilligt släppa sitt "grepp". Om han drivs iväg långt bort, tex tillbaka till Transsylvanien, släpper han vanligtvis offret. Det är inte längre värt hans uppmärksamhet.

En vampyr i övergångsstadiet som får en påle driven genom hjärtat, huvudet avhugget

och vitlök stoppad i munnen, dör på riktigt. Om personen i övergångsstadiet dör på annat sätt förvandlas han eller hon till en vanlig karpatisk vampyr inom 1T10 dagar efter begravningen.

8. Det krävs två saker för att förgöra Dracula:

- En träpåle måste drivas genom hans hjärta, eller hjärtat måste brännas.
- Huvudet måste huggas av. (Det är inte nödvändigt att fylla munnen med vitlök.)

Om man lyckas driva en påle genom hjärtat på Dracula, eller bränner det, men misslyckas med att hugga av huvudet, så förvandlas greven till ett dimmoln. Det sker automatiskt, så han behöver inte medvetet använda besvärjelsen Metamorfos. Vid tillfälle kan Dracula sedan använda Metamorfos för att återta sin mänskliga form.

## 6. ANDRA ROLLER

### Vanlig karpatisk vampyr Mina Harker och vampyren på Carfax

STY	86	ITF	92
PCN	64	TÅL	118
VIGH	102	OVV	125
VJST	84	SKRÄCK	6
PER	44	ATT	2/94%

**Förflyttning:** Beror på skepnad. I mänsklig form kan hon spurta utan att förlora TÅL. Som dimma F 25.

**Besvärjelser:** Halt, Mareld, Sömn, Minnesförlust, Metamorfos (till dimma), Dimma, Svärm.

**Manipulation:** I mänsklig skepnad.

**IP:** 1750

I livet var Mina Jonathan Harkers intelligenta fru. Nu är hon Draculas hängivna gemål.





De två följer helt beskrivningen av den vanliga karpatiska vampyren. (Se regelhäftet "Det Okända" s. 28)

## Tjänarna på Hillingham

Alla tjänarna på Hillingham, utom Weatherbee, är vanliga ISP. De har 50 i alla egenskapsvärden och inga färdigheter.

Herrgården har 15 tjänare, men de flesta syns aldrig, som sig bör av bra tjänstefolk. Dracula låtsas vara Weatherbee, godsförvaltare. Han övervakar tjänarna och sköter den dagliga ekonomin. Dawes är betjänt och butler. Bridget är kammarjungfru. Hon arbetar mest i sovrummen på övervåningen. Evette är hushåll. Hon arbetar mest på nedervåningen. Om Dawes är borta kan Bridget eller Evette öppna dörren om någon ringer på. Paul och Susan är kockar. Lille John är dörrpojke. I praktiken är han springpojke åt tjänarna. Unga Mary är diskare och allmän tjänsteflicka. Hon städar i köket, tvättar golven och hjälper till att servera ibland. James har hand om stallen och trädgården. Han har ett flertal pojkar till hjälp, (gårdspojkar, tjänstepojkar och stallpojkar.) När personalstyrkan av någon anledning blir för liten kallar man in ytterligare någon pojke eller flicka.

## Kensington

STY	78	PER	28
PCN	32	ITF	66
VIGH	42	TÅL	72
VJST	54		

Slagsmålsvärde: 60

Färdigheter: Inga

Kensington är en galning från Swards mentalsjukhus. Han är kontrollerad av Dracula. Ibland kan han vara trevlig, charmerande och

riktigt intelligent. Vanligtvis är han dock helt apatisk, eller sysselsatt med sina olika "husdjur".

Kensingtons "husdjur" är levande flugor, spindlar och fåglar. Ibland matar han spindlarna med flugorna och sedan fåglarna med spindlarna. En gång fortsatte han med att äta upp fåglarna själv, men han spydde upp fjädrarna efteråt. Nu nöjer han sig med att äta upp spindlarna och flugorna levande. Han hoppas kunna skaffa en katt genom att använda fåglarna som bete.

Dracula kontrollerar Kensington med besvärjelsen Inflytande.

## Fladdermus

STY	5	ITF	15
PCN	—	TÅL	15
VIGH	45	OVV	—
VJST	15	SKRÄCK	4
PER	—	ATT	1/30%

Förflyttning: L 2 F 30 S 0

IP: 0

## 7. KLARA, FÄRDIGA, SKRÄM

Att spela Chock kan skilja sig ganska mycket från att spela andra rollspel. I Chock måste du kunna berätta en historia och forma äventyret för, och tillsammans med, dina spelare. Att berätta en historia kräver mycket mer än att bara minnas och återberätta vad du har läst. Du måste veta hur du ska använda informationen för att skapa ett nytt och skrämmande äventyr.

Det viktigaste är förberedelsen. Du kan inte spela det här äventyret ordentligt utan att förbereda dig. Det är inte så svårt som det later, utan faktiskt riktigt roligt. Läs först igenom hela äventyret. Börja med inledningen. Skaffa dig ett hum om vad S.A.V.E.-medlemmarna





kan råka ut för och möta. Då har du full kontroll över spelets atmosfär, så att du kan bygga upp spänningen.

Äventyret består av följande delar:

**I. Inledning.** Den har du redan läst.

**II. Den första natten.** Händelserna under den första eftermiddagen och natten i kronologisk ordning. Text som är skuggad ska du läsa upp direkt för spelarna.

**III. Draculas episoder.** Saker som Dracula ser till händer på eller i närheten av Hillinghams herrgård. Episoderna finns beskrivna i ungefär den ordning som de inträffar, men det exakta händelseförloppet beror på vad rollpersonerna gör. Bli inte förvånad om rollpersonerna "lämnar handlingen". Gör bara de förändringar i Draculas planer som han själv skulle ha gjort. Skuggad text är avsedd för spelarna.

**IV. Hillinghams herrgård.** En förteckning över rummen på Hillingham, och de ISP som finns där. Ta hjälp av den här delen när rollpersonerna går omkring och utforskar herrgården.

**V. Carfax herrgård.** En beskrivning över alla delar av Draculas gamla hem. Här finns också de varelser som rollpersonerna möter på Carfax beskrivna. Ta hjälp av den här delen om rollpersonerna undersöker Carfax.

När du har läst igenom hela äventyret kan du gå tillbaka till inledningen och göra dig bekant med greve Dracula. I det här äventyret är Dracula den drivande kraften, och inte bara en skurk som dyker upp i olika osammanhängande episoder. Flera av episoderna har ingen fast plats i handlingen, eftersom den beror på hur Dracula reagerar inför rollpersonerna. Som CM måste du lära känna honom helt och hållet. Lär dig hans förmågor och vanor, nästan som om de var dina egna. Lägg särskilt märke till de "trumfkort" som Dracula kan slänga fram

under äventyret. Om du förbereder dig så här så vet du lättare vad du ska göra om rollpersonerna gör något oväntat. Och det gör de säkert!

Gör gärna små ändringar så att äventyret passar dina spelare bättre. Om spelarna har svårt att hitta ledtrådar eller information får du hjälpa dem på traven. Paul och Susan, kockarna, kan tex ge extra information. Om spelarna löser gåtan för snabbt kan du vara mer återhållsam med informationen. Då behöver tex inte Paul och Susan vara till någon hjälp. Som CM ska du först och främst se till att spelarna har ROLIGT. De har inte roligt om äventyret är för svårt eller för lätt.

## Att börja spela


När du har läst hela äventyret och tycker att du känner Dracula och de andra ISP kan ni börja spela. Äventyret är avsett för 3–8 spelare, men 3–5 är det bästa antalet. Åtta ivriga och passande rollpersoner finns beskrivna på korten mitt i boken.

Samla dina spelare och fråga om de vill använda de färdiguppslagna rollpersonerna eller sina egna. Om de vill använda de färdiguppslagna böjer du försiktigt ut häftklamrarna och plockar ut de två sidorna ur bokens mitt. Böj tillbaka klamrarna och klipp ut korten på de rollpersoner som dina spelare vill ha.

Om spelarna vill använda sina egna rollpersoner kan du läsa upp listan över de färdigheter som de kan behöva i äventyret för dem. Då vet de vad de ska skaffa sig för färdigheter om de har några IP kvar. Rollpersonerna startar med åtminstone var sitt standardutrustningspaket.

Börja äventyret med att ge rollpersonerna den information som finns i brevet från lord Boulton. Du kan läsa upp brevet högt, eller visa sidan för dem, utan att de får se några andra sidor i äventyret.





Ärade medlemmar och vänner!

Plikten kallar än en gång. Vi måste stå upp mot Ondskans makter. Denna gång kommer Ondskan i form av en vampyr, en blodsugande, odöd fasa.

Historien är som följer: För några dagar sedan träffade jag en läkare vid en begravning i London. Den avlidne var lord Godalming (Arthur Holmwood), en av mina bekanta som hade brutit nacken i ett fall. Läkaren hette John Seward och var psykiatriker. Han ledde ett mentalsjukhus. Seward antydde att Godalming inte hade dött i en olycka, som man antog, utan blivit mördad av en vampyrvarelse som han kallade "greve Dracula".

Det verkar som om en vampyrkonung från Transsylvanien kom till England för sju år sedan. Han tog sig in i landet via ett skeppsbrott vid Whitby. Varelsen köpte en förfallen herrgård, Carfax, och attackerade en kär vän till Seward. Vampyren lyckades nästan ta ytterligare ett offer, en kvinna vid namn Mina Harker, till att bli hans gemål. Lyckligtvis räddades den stackars kvinnan av Seward och hans vänner. De förföljde vampyren till Transsylvanien, där de drev en bowiekniv genom hjärtat på den.

Alla Swards vänner har nyligen dött. Först Harker och hennes man, sedan Godalming, och kanske andra också. Seward är den enda som finns kvar, och han påstår att det var greven (greve Dracula) som mördade de andra. Hans berättelse är inte utan trovärdighet. Jag bör kanske tillägga att jag påminner mig ha hört talas om ett skeppsbrott vid Whitby för några månader sedan. Varelsen har kanske återvänt på samma sätt som han kom för sju år sedan. Det ligger på er lott att lista ut det, mina vänner.

Jag beklagar att jag inte kan hjälpa er med undersökningen, men jag måste utreda ett ärende i Wales, där 200 gruvarbetare

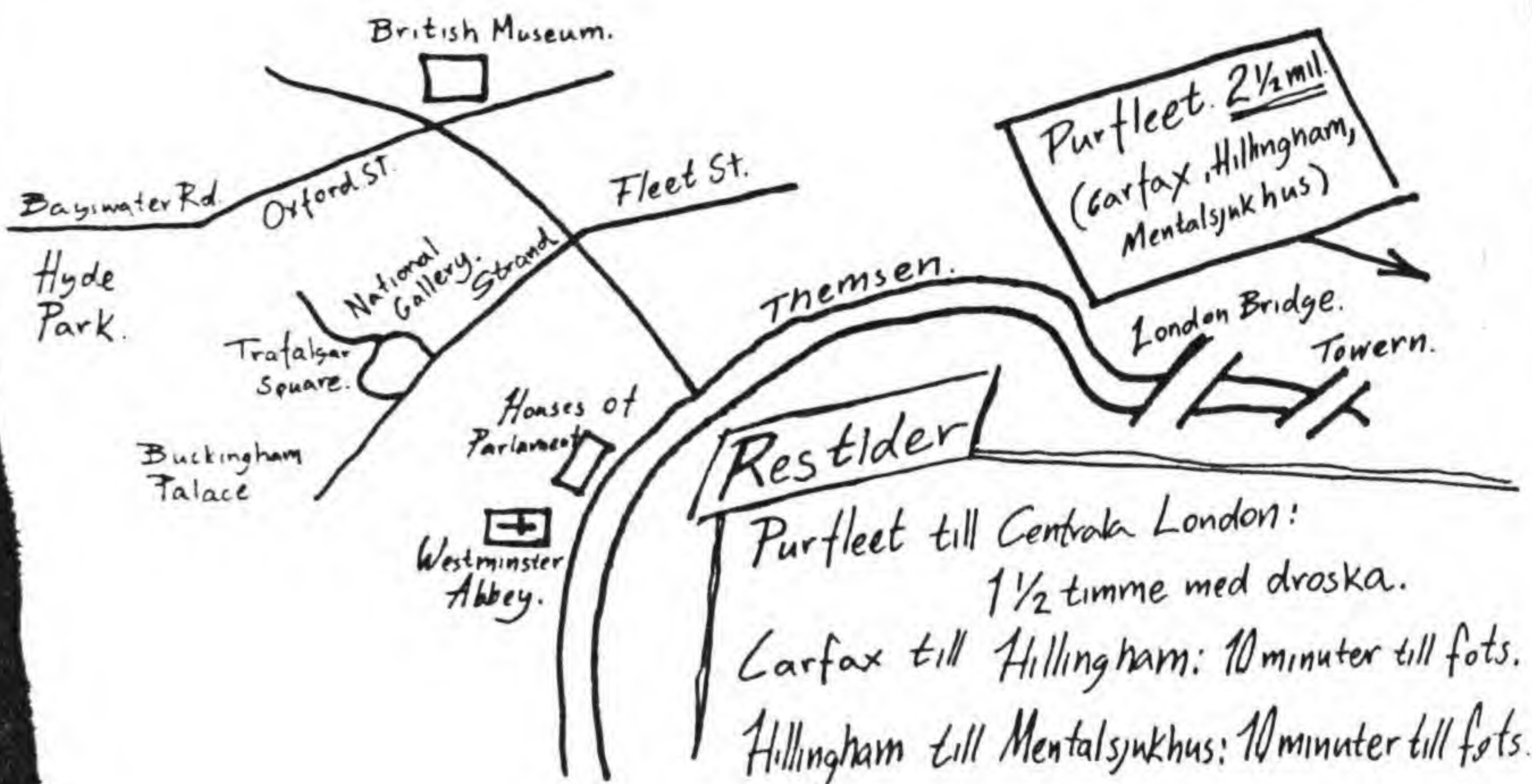


har försvunnit. Jag har ordnat så att ni kan äta middag med Seward i morgon kväll på Hillingham, min egendom i Purfleet-området. Den ligger i händelsernas centrum och borde vara en praktisk plats att bo på. Både Carfax och Swards mentalsjukhus ligger i närheten. Hur som helst står Hillingham till ert förfogande för resten av uppdraget. Jag kan inte motta er där själv, men mina tjänare sköter säkert väl om er. Nycklarna till huset ligger i kuvertet, tillsammans med en liten karta som jag har ritat åt er. Lycka till!

Vänliga hälsningar

Henry Boulton

Henry Boulton







# II. Den första natten

## 1. VÄLKOMNA TILL HILLINGHAM

**D**agnen rullar in genom grindarna och nedför den långa, raka uppfarten till herrgården. En välansad gräsmatta breder ut sig på bägge sidor om vägen. Eftermiddagssolen glittrar i fönstren på det stora tvåvåningshuset framför er. Uppfarten gör en cirkel framför en stor, stenlagd terrass och vagnen stannar.

Fyra grovt huggna statyer står vakt vid den låga terrasskanten. En grupp tjänare står uppsträmade bredvid, som om de också var huggna i sten. En ung, kutryggig man i gentlemannaklädsel står bredvid en stor, äldre man som är klädd som en butler. Den kutryggige mannen gör tecken till en tjänstepojke att öppna vagnsdörren. Pojken öppnar dörren och står i givakt medan ni kliver ut ut vagnen.

"Goddag. Mitt namn är Weatherbee", hälsar den kutryggige. "Jag är godsförvaltare. Lord Boulton hälsade att ni var nära vänner till honom. Det är ett nöje att få hälsa er välkomna. Får jag presentera Dawes, huvudbut-

lern?" Han gör en gest mot sin följeslagare. "Han visar er era rum och ser till att ni får en angenäm vistelse."

Weatherbee gör tecken till tjänstepojkarna, som raskt börjar lasta av ert bagage från vagnen.

Weatherbee är i verkligheten greve Dracula. Han kommer inte att samtala med rollpersonerna, även om han svarar på deras frågor så gott han kan. Greven gör naturligtvis allt som står i hans makt för att undvika att bli avslöjad.

Dawes visar upp rollpersonerna till övervåningen och visar dem till tre gästsviter. Se rum 11, 12 och 13 i kapitel IV, "Hillinghams herrgård". Rollpersonerna får själva välja hur de vill bo.

Dawes säger. "Jag hoppas att allt är i sin ordning. Herr Weatherbee har informerat mig om lord Boultons instruktioner. Vi ska lämna er så ostörda som möjligt. Jag försäkrar er, att ni kommer att se väldigt lite av tjänarna. Ni är fria att sköta era angelägenheter utan att någon av tjänarna snokar i vad ni gör. Men jag ber er att omedelbart informera mig om vi på något sätt försummar att sköta våra plikter. Vi är ju trots allt här för att betjäna er.

Dr Seward väntas hit om två





**timmar. Jag föreslår att ni tillbringar tiden fram till dess med att vila och göra er i ordning. Bridget meddelar er när middagen är serverad, om ni föredrar att stanna på era rum till dess."**

**Dawes avslutar samtalet med en djup bugning och försvinner nedåt hallen.**

Rollpersonerna har gott om tid att göra sig hemmastadda och förbereda sig inför middagen. De kan också utforska övervåningen utan att bli störda av någon tjänare, inkluderat Weatherbee. Greven är medveten om att Seward skulle känna igen vampyren om han fick se honom, så Weatherbee är inte bland dem för tillfället. Snart kommer Seward också att vara röjd ur vägen.

Alla rum på övervåningen av Westenras gamla hem är elegant och bekvämt inredda. Det finns tillräckligt med plats för att rollpersonerna ska kunna dela rum, eller sova allihop i samma rum om de känner sig osäkra.

## 2. DET INSTÄLLDA MÖTET

Om rollpersonerna stannar på sina rum hela kvällen blir de kallade av en knackning och en kvinnoröst som säger, "Middagen är serverad." Bridget, en rödhårig kammarjungfru, står utanför dörren.

Läs upp texten nedan när rollpersonerna kommer in i matsalen, strax före solnedgången.

**Bordet är dukat för ert antal, plus en extra gäst. Tre jungfrur trippar runt i matsalen med tallrikar, tillbringare och annat som behövs för middagen. Strax innan ni kommer fram till bordet tar en**

**tjänare bort den extra tallriken. "Dr Seward har ringt", förklarar hon. "Han har blivit försenad på sjukhuset. Han skulle komma snart, kanske till kaffet."**

**Snart kommer förrätten in, det är falsk sköldpaddssoppa serverad i en kinesisk soppterrin. De andra rätterna kommer in direkt, så att det bildas ett smörgåsbord. Där finns kokt oxkött, grillad vildhöna, lax, bröd, smörglaserade grönsaker och kokt potatis med örter. En liten fransk jungfru går runt med en smulbricka av silver och samlar upp resterna. När resterna av festen har tagits bort, serveras äggkaka till efterrätt.**

**Kaffet serveras. Seward har inte kommit än.**

**Ett skrik ekar genom luften utanför. Dörrar slås plötsligt upp och igen i huset, och blandat med fotsteg i hallen hörs mansröster som ropar otydligt.**

Om inte rollpersonerna springer ut direkt för att undersöka vad som har hänt, kommer den lilla mörkhåriga tjänsteflickan inspringande i rummet med tårar i ögonen. Hon säger snyftande, med fransk brytning, "Åh, messieurs. Ni måste komma fort. Är någon av er läkare?" Om det blir nödvändigt tar hon en av rollpersonerna i armen och ber honom eller henne att följa med.

När rollpersonerna kommer fram till huvudingången läser du upp följande text:

**Det står en vagn utan kusk på uppfarten. En svart häst är spänd för vagnen. Den tycks oberörd av uppståndelsen. Utanför vagnen**





**ligger Bridget, den rödhåriga jungfrun, livlös med ansiktet mot marken. Vagnsdörren står öppen och en förvriden mansarm hänger ut.**

Jungfrun som ligger på marken svimmade när hon såg in i vagnen. Om någon av rollpersonerna vågar titta in i vagnen, läser du upp den här beskrivningen:

**Inne i vagnen, i baksätet, ligger en förvriden och sönderslagen manskropp. Hans klädsel tyder på att han var välbärgad, och på väg till någon formell och allvarlig tillställning, kanske en middag eller en begravning.**

Den döde är dr Seward. Om någon undersöker kroppen, hittar han legitimationshandlingar i bröstfickan på Swards kavaj. En rollperson med färdigheten Medicin kan fastställa dödsorsaken till bruten nacke. Det finns inga andra märken på kroppen än några skråmor på lemmarna och på halsen.

Den avsvimmade jungfrun vaknar till liv inom 10 minuter, eller så snart som någon med färdigheten Medicin väcker henne. Hon är hysterisk när hon vaknar. Om någon frågar henne vad hon såg, svarar hon snyftande:

**"Jag hörde vagnen komma och gick ut för att möta den. Jag såg att den inte hade någon kusk. Jag tyckte att det var konstigt, men... Så öppnade jag vagnsdörren..." Hon vänder sig mot vagnen och jämrar sig. "En död man!"**

Om någon av rollpersonerna tittar i doktors plånbok får spelaren göra en allmän iakttagelsekontroll. Om kontrollen lyckas så hittar rollpersonen brevet nedan. Läs upp brevet för spelaren.

**Till vemhelst det kan angå!**

**I händelse av min död, var vänlig sänd det här brevet till lord Boultons gäster på Hillinghams herrgård, Purfleet, London.**

**Greven FINNS här bland oss! Jag vet att det var detta odjur som dödade mina vänner, och nu... mig själv.**

**Akta er för Kensington, en av mina patienter. Han kan vara en av grevens tjänare!**

**Dracula äger Carfax. Jag ber er, gå dit och förgör honom. Sök rätt på honom på dagen, när han är som svagast. Var vaksamma nattetid. Håll uppsikt över er själva och era kvinnor! Ni sover i Lucy Westenras hem, där skräcken började. Gud vare med er!**

**John Seward**

### 3. EN VANSINNESNATT

Läs upp följande text för spelarna senare på kvällen, när allt har lugnat ned sig:

**Nattens stillhet bryts av ljudet från klingande klockor. Ljuden kommer från trakten kring Carfax och mentalsjukhuset.**

**Klingandet fortsätter, tillsammans med angelägna rop och ljudet av skällande hundar som ekar fram och tillbaka. Hundarna tycks leda männen mot någon okänd plats. Gälla polisvisslor skär genom luften och gör det omöjligt att sova.**

Om rollpersonerna undrar vad ljuden bety-





der, kan de fråga någon av tjänarna. Tjänaren svarar, "Det är mentalsjukhuset, herrn (eller frun). Jag antar att en av fångarna har rymt. Men oroa er inte. Vi är väl skyddade här."

När rollpersonerna får veta orsaken till den nattliga uppståndelsen, kan de kanske gissa att det är Kensington som har rymt från mentalsjukhuset. De har i så fall gissat rätt. Den stackars mannen har klättrat ut genom ett fönster med hjälp av sin herre, greve Dracula. Dracula har lovat honom några flugor att äta, och beordrat honom att trakassera och skrämma rollpersonerna så gott en stackars dåre kan.

Kensingtons trakasserier är kanske inte så klyftiga, men inte desto mindre effektiva. Om rollpersonerna stannar inomhus, skäller han som en hund nedanför deras fönster. Om rollpersonerna går ut, smyger sig Kensington fram till sällskapet. Plötsligt kastar han sig upp på ryggen på närmsta man och försöker brotta honom till marken. Galningen håller händerna om offrets hals, för att få honom att falla av ansträngningen.

Om rollpersonerna försöker brotta ned Kensington, försöker han ta sig loss och springa sin väg. Han springer tillbaka till huvudingången till Carfax, där personalen från mentalsjukhuset fångar honom.

Om rollpersonerna övermannar Kensington, faller han ihop i en lealös hög på marken. Han babblar dregglade, "Jag gjorde det, herre! Jag gjorde det, herre!", gång på gång.

Om rollpersonerna slår Kensington, eller skriker åt honom när han ligger på marken, blir han helt apatisk och omöjlig att få kontakt med.



Om Kensington övermannas utanför herrgården dyker en tjänare upp, trädgårdsmästaren James. Han säger till rollpersonerna att han ska kalla på Weatherbee, och be honom ringa mentalsjukhuset. Om rollpersonerna är utomhus med Kensington, ber tjänaren dem att hålla fast honom tills personalen från mentalsjukhuset kommer. Weatherbee dyker aldrig upp.





# III. Episoder



ftersom Dracula håller till på Hillingham, inträffar de viktigaste av händelserna i "Draculas hämnd" på, och i närheten av, herrgården. I

det här avsnittet beskrivs dessa händelser. Rollpersonerna kanske börjar sina undersökningar på Carfax, och antagligen tillbringar de en del tid där mellan de händelser som finns beskrivna nedan. Episoderna i det här avsnittet kanske ändå hjälper dem att börja leta efter spår i närheten av Hillingham.

## HUR DU ANVÄNDER EPISODERNA

De flesta av episoderna kan inträffa i den ordning som de står i texten. Var inte rädd för att göra ändringar, om rollpersonernas handlingar kräver det. Om äventyret var så bundet att rollpersonerna inte kunde påverka handlingen vore det inget roligt att spela.

Här är tex en ändring som du kan behöva göra: i en av episoderna hittar rollpersonerna en död jungfru i matsalen. Hon har bitmärken från en vampyr på halsen. I de flesta fall kan den här episoden inträffa på den andra eller tredje kvällen. Men om rollpersonerna inte befinner sig på Hillingham då, så kan de inte hitta henne. Vänta med att spela episoden tills de kommer tillbaka. Om stämningen är rätt, kan du till och med låta rollpersonerna hitta henne någon annanstans i huset. Eller låta någon annan hitta henne och sedan hämta rollpersonerna. Försäkra dig bara om att du kan episoden så pass

bra att du kan förändra den logiskt.

Ett varningens ord: gör bara små ändringar i episoderna. Det finns ingen anledning att skriva om hela äventyret. Du kan tex inte låta dem hitta den döda jungfrun på Carfax, även om de tillbringar sin mesta tid där. Det finns ingen anledning till att hon skulle befinna sig på Carfax.

Fler tips om hur episoderna ska spelas finns före spelarnas text.

## A. HANDEN

Alla sovrumssviter på övervåningen av Carfax har en eldstad. Tjänarna gör iordning en brasa om man ber om det. Spela upp följande episod på den första möjliga kvällen, när några rollpersoner sitter och pratar på sitt rum. Det brinner ingen brasa i eldstaden. Om det är den första kvällen, så har Swards död redan upptäckts.

*Det är en mörk natt. Det har äntligen lugnat ned sig i huset. Det är den sortens lugn som gör att man kan tänka över dagens händelser, eller låta sig föras bort av ljuva fantasier som övergår i drömmar, och i en stilla sömn.*

*Något flaxar till i närheten av eldstaden. En duva? Eller en grå hand, som sträcks ut för att stryka över stenarna? Chocken skingrar allt lugn, men när ni tittat efter igen är det tomt framför*





*eldstaden. Ni hittar ingenting i eldstaden när ni letar. En blixtnär lyser upp rummet, sedan blir allt lugnt.*

Föremålet var Draculas hand. Tala inte om det för rollpersonerna. De ska tveka över om de överhuvudtaget såg något.

## B. FLADDERMÖSSEN

Rum 11, 12 och 13 på Hillingham är gästsviter med balkong. Balkongerna nås genom eleganta glasdörrar. Välj ut ett rum och en kväll när rollpersonerna sover. Några fladdermöss kommer på besök...

***Två ljudliga dunsar hörs från glasdörrarna. Glaset splittras. I månljuset som lyser in i rummet syns en stor fladdermus som flyger runt uppe vid taket i perfekta cirklar.***

Om rollpersonerna försöker resa sig sveper fladdermusen ned mot dem så att de tvingas ducka och sjunka tillbaka. Tala om för spelarna att fladdermusen flyger med starka, jämna vingslag i en perfekt linje.

Fladdermusen är greve Dracula. Han flyger runt och försöker skrämma rollpersonerna, tills någon tar upp ett krucifix, eller något annat effektivt "vapen". När du och greven har roat er tillräckligt flyger fladdermusen ut genom den trasiga glasrutan i balkongdörren.

Om inte rollpersonerna täcker för hålet i rutan flyger det in en ny fladdermus lite senare, när de har lugnat ned sig. Det är en vanlig fladdermus som inte hittar ut. Den ser ut precis som greve Dracula, men den flyger i oregelbundna mönster, som en vanlig fladdermus.

## C. MORDET PÅ JAMES

James har hand om parken kring Hillingham. Han blir mördad under den andra natten som rollpersonerna tillbringar på herrgården. Han får halsen uppskuren från öra till öra. Dracula har gett Kensington order att utföra mordet. Om rollpersonerna råkar ha dödat Kensington (något som borde ge dem en hel del problem med rättvisan), har Dracula beordrat någon annan av sina tjänare att utföra dådet.

Strax efter midnatt väcks rollpersonerna av höga skrik. En jungfru har hittat James kropp på terrassen framför huvudingången. Läs upp följande för spelarna, om de bestämmer sig för att undersöka saken:

***En gammal man i nattskjorta ligger i en blodpöl framför tröskeln. Ett blodrött spår leder från den bortre terrasskanten till blodpölen, som om kroppen hade släpats över terrassen. Evette flämtar till och springer bort från scenen i sitt nattlinne. Dawes håller för munnen för att dämpa sitt illamående. Han har nattskjortan instoppad i byxorna. "Jag ringer efter polisen", säger han med svag röst, och går in till telefonen i hallen.***

Om rollpersonerna träffade James under föregående natt, sedan de hade övermannat Kensington, måste de lyckas med en allmän iakttagelsekontroll för att känna igen liket. Tjänarna känner naturligtvis igen honom direkt. De har förlorat en vän och arbetskamrat.

Om någon av rollpersonerna har Undersökning eller Medicin, ska han eller hon göra en allmän kontroll för färdigheten. Om det lyckas, kan rollpersonen se att såret är "skarpskuret", och gjort med en kirurgkniv.





Om en rollperson med färdigheten Undersökning söker igenom området kring mordplatsen, ber du spelaren att göra en allmän färdighetskontroll. Om rollpersonen lyckas med kontrollen, har han eller hon hittat en blodig skalpell i buskarna nedanför trappan. Skalpellen har initialerna "J.S." ingraverade på skaftet. (J.S. står för John Seward.)

Om rollpersoner utan färdigheten Undersökning genomsöker området, måste de lyckas med en allmän kontroll mot sitt iakttagelsevärde för att hitta vapnet.

De flesta av tjänarna kommer hädanefter att tro att S.A.V.E.-medlemmarna på något sätt var ansvariga för James' död. Allt var ju trots allt lugnt innan de anlände. Tjänarna förblir kyligt artiga, men de är inte hjälpsamma. Bara Paul och Susan (kockarna) kan tänkas hjälpa rollpersonerna. De andra tjänarna undviker att prata med rollpersonerna om deras plikter tillåter det.

## Följande morgon

Tidigt på morgonen efter mordet på James kommer en polis, Barlow, till herrgården. Han ställer rutinfrågor kring händelsen till rollpersonerna. Han försöker också utreda rollpersonernas förhållande till Kensington, patienten på mentalsjukhuset. Det verkar som om galningen har berättat för en vakt på mentalsjukhuset, att han planerade ett mord tillsammans med gästerna på Hillingham. Kensington påstod att han hade bidragit med dr Swards doktorsväska, "för att göra operationen smidig."

Polisen hittade Swards doktorsväska i buskarna nedanför Kensingtons fönster. Skalpellen saknades. Vakterna bekräftade att väskan tillhörde den nu avlidne dr Seward.

Polisen kan också fråga om rollpersonernas förhållande till Seward, om också bara för att göra dem nervösa. Han blev ju mördad när han var på väg för att träffa dem. Om rollpersonerna stannade på sina rum timmarna före mid-

dagen, så kan tjänarna intyga att de inte kan ha mördat Seward.

## D. KENSINGTONS SINNESSJUKHUS

Den här episoden är uppdelad i två delar. Den första delen, D1, ska användas första gången som rollpersonerna går till mentalsjukhuset för att prata med Kensington. Den andra delen av episoden, D2, ska bara användas efter mordet på James, och sedan D1 redan har utspelats.

### D1. Tog ni med någon spindel?

Händelserna under den första natten och James' död följande natt borde föra rollpersonerna till mentalsjukhuset, där de kan fråga ut Kensington. Om händelserna inte "visar rollpersonerna vägen", söker någon ur personalen på mentalsjukhuset upp dem. Han säger att Kensington frågar efter dem hela tiden. "Han påstår att han kan tala om för er allt ni behöver veta, vad han nu menar med det," säger vårdaren.

**En vårdare visar er nedför en lång korridor till Kensingtons cell. Lukten av kloroform och laboratoriesprit fyller det trånga utrymmet, blandat med stanken från mänsklig avföring.**

**Korridoren kantas på bägge sidor av reglade dörrar. En hand sträcks ut från höger och försöker gripa tag i den som går förbi. "Hjälp... mig", snyftar en röst på andra sidan. Fler och fler röster höjs till ett klagande – ett fasansfullt klagande, som från långsamt döende djur.**

Förklara för spelarna att sinnessjuka ofta behandlades som fångar och djur vid den här





tiden. "Patienterna" blev ibland torterade och lämnade att dö eller utsatta för bisarra experiment. Påminn rollpersonerna om att det här kan vara vad som väntar dem, om de blir tagna på bar gärning när de driver pålar genom lik, eller öppnar gravar och kistor, och påstår att de bekämpar vampyrer.

***Till slut kommer vårdaren fram till Kensingtons cell. Den tunga dörren är reglad från utsidan, som alla andra dörrar i korridoren. Vårdaren kikar in genom luckan i dörren. Efter en stund vänder han sig om och säger, "Okey, han verkar vara lugn." Han kliver tillbaka, lossar regeln och öppnar dörren.***

***Där inne sitter en vitklädd man med ryggen mot dörren. Det bruna håret hänger som en oljig massa över axlarna. Han vrider långsamt på huvudet och tittar på er. Ögonen har en vild och vansinnig glöd. Det hänger ett spindelben från underläppen på honom. Han fångar upp det med tungan.***

***Så får hans ansikte en askgrå färgton, och ett egendomligt, avlägset uttryck. "Jag gjorde det", medger han torrt. Så vänder han sig om och börjar stirra in i ett hörn.***

Vad rollpersonerna än gör kan de inte få Kensington att svara på några frågor eller säga något. Han yttrar inte ett ljud, utan fortsätter bara att stirra in i väggen.

Låt rollpersonerna stanna hur länge de vill. Kensington kommer att vara lika onåbar hela tiden. När de beslutar sig för att gå ler han ett svagt leende. När de går ut genom dörren ropar han, "Ta med en spindel nästa gång!"

Om rollpersonerna bestämmer sig för att

trots allt stanna, blir Kensington lika apatisk som han var tidigare. Vårdaren ber rollpersonerna att gå sin väg.

## **D2. Ett slut på vansinnet**

Den här episoden utspelar sig efter mordet på James och efter rollpersonernas besök hos Kensington i hans cell. Du bör helst spela upp den här episoden vid midnatt, strax efter det att rollpersonerna har besökt mentalsjukhuset första gången.

Dawes överlämnar följande meddelande till rollpersonerna på Hillingham:

***"Ursäkta mig, herrn, men det är någon som vill träffa er, trots den sena timman. Jag tror att det är direktören för mentalsjukhuset. Han säger att det är bråds-kande. Jag ber er, var tysta när ni går ned. Tjänarna är upprörda över alla händelser på sistone och jag vore tacksam om vi kunde undvika att störa dem utan anledning. Er besökare väntar i hallen."***

Läs upp följande för spelarna när rollpersonerna träffar sjukhusdirektören i hallen:

***När ni kommer säger sjukhusdirektören kort, "Det är Kensington. Kom med mig direkt." Han går ut genom dörren utan att vänta på ert svar.***

Direktören går så snabbt som möjligt hela vägen till mentalsjukhuset. Om rollpersonerna frågar honom om anledningen för besöket svarar han bara, "Jag ber er, vi måste skynda oss! Patienten frågade efter er under ett vansinnesanfall. Vi fruktar att han kan skada sig själv om vi inte gör som han säger."

Direktören för rollpersonerna till Kensingtons cell. Det är en ovanligt stilla natt på men-



## FÄRDIGHETER & VÄGEN

Revolver	L 106	Legender/	
Dramatik	E 74	Folklore	L 85
Antropologi/		Rumänska	L 90
Arkeologi	M 115	Ryska	E 75
Historia	M 115	Svenska	M 115
Hypnos	L 85	Engelska	L 90
Förklädning	L 96	Tyska	L 90

## EGENSKAPER

Styrka	66	Iakttagelseförmåga	54
Precision	76	Viljestyrka	66
Vighet	60	Tur	50
Personlighet	56	Tålighet	78
Slagsmål	63	Känslighet	10

## SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>	

## FÄRDIGHETER & VÄGEN

Antik pistol	M 133	Spårning	E 87
Revolver	M 133	Simning	E <sup>1</sup>
Gevär	M 133	Ridning <sup>1</sup>	M 133
Armborst	L 108	Engelska	M 128
Kortbåge	L 108	Återställa	
Överlevnad	L 101	TÅL	68

<sup>1</sup>Nuvarande TÅL + 15.

<sup>2</sup>Se artikel i Sinkadus nr 4, s 26. Färdigheten är inte nödvändig i äventyret.

## EGENSKAPER

Styrka	58	Iakttagelseförmåga	78
Precision	78	Viljestyrka	68
Vighet	52	Tur	66
Personlighet	74	Tålighet	72
Slagsmål	55	Känslighet	15

## SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>	

## FÄRDIGHETER & VÄGEN

Kortsvärd	L 97	Engelska	M 123
Revolver	M 119	Mekanik	L 97
Geografi	L 98	Sprängteknik	L 97
Undersökning	M 121	Simning	L <sup>1</sup>

<sup>1</sup>Nuvarande TÅL + 30.

## EGENSKAPER

Styrka	58	Iakttagelseförmåga	70
Precision	64	Viljestyrka	66
Vighet	76	Tur	60
Personlighet	54	Tålighet	58
Slagsmål	67	Känslighet	14

## SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>	

## FÄRDIGHETER & VÄGEN

Dolk	L 85	Legender/	
Tyska	E 93	Folklore	M 133
Antropologi/		Rumänska	M 133
Arkeologi	M 133	Ungerska	L 108
Antik pistol	E 87	Engelska	E 93
Historia	M 133	Skyddande sfär	70
Hypnos	M 133	Mental sköld	70

## EGENSKAPER

Styrka	48	Iakttagelseförmåga	80
Precision	72	Viljestyrka	76
Vighet	62	Tur	60
Personlighet	76	Tålighet	74
Slagsmål	55	Känslighet	16

## SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>	



## Vivian Atwater

### PERSONDATA

Ålder: 28  
Längd: 168  
Vikt: 55  
Hår: Brunt  
Ögon: Gröna  
Nat.: Brittisk



Vivian Atwater är enda barnet till sir George Atwater, en rik industriman. Vivian är en framstående idrottskvinna som älskar vildmarksliv. Hon samlar också på skjutvapen. Det underhåll hon får av sin far har gjort det möjligt för henne att bege sig på upptäcktsfärder i Afrika och Amerika.

## Leif Karlsson, fil dr

### PERSONDATA

Ålder: 53  
Längd: 179  
Vikt: 85  
Hår: Grått  
Ögon: Blå  
Nat.: Svensk



Dr Karlsson har doktorerat i östeuropeisk antropologi vid Uppsala universitet. Han undervisar i östeuropeisk historia och antropologi. Leif Karlsson är ungkarl alltsedan den dag han förälskade sig i en underskön rumänska som visade sig vara vampyr.

Dr Karlsson favoritlitteratur är folksagor, främst från Östeuropa.

## Baronessan Ilsa Dumitrache

### PERSONDATA

Ålder: 35  
Längd: 170  
Vikt: 60  
Hår: Blont  
Ögon: Gröna  
Nat.: Österrike-  
Ungersk



Baronessan Dumitrache härstammar från den provins i Österrike-Ungern som kallas Siebenbürgen eller Transylvanien. Baronessan är väl insatt i den rumänska folktron kring Dracula, vampyrernas kung, och tror själv på hans existens. Hon har goda kunskaper om vanliga karpatiska vampyrer (se regelhäftet Det Okända).

## Kommendör Mark Happel, USN (retd)

### PERSONDATA

Ålder: 40  
Längd: 182  
Vikt: 85  
Hår: Brunt  
Ögon: Bruna  
Nat.: Amerikansk



Happel är utexaminerad från Flottans Akademi i Annapolis. Vid 37 års ålder lämnade han sin militära karriär, och övergick till rederibranschen.

Som fartygschef rapporterade han 1884 att han siktat ett spökskepp i Indiska Oceanen. Denna rapport blev ett svårt avbräck för hans militära karriär, men ledde till hans kontakt med S.A.V.E. (Detta spökskepp siktades igen 1937.)



## Elizabeth Ashford

### PERSONDATA

Ålder: 28  
Längd: 165  
Vikt: 60  
Hår: Mörkbrunt  
Ögon: Bruna  
Nat.: Brittisk



Elizabeth Ashford är en vacker, djärv och listig kvinna. En gång i tiden levde hon som bedragare, men denna karriär kom till ett snabbt slut när hon försökte svindla en alpvampyr.

Efter att med nöd och näppe undkommit blev Elizabeth medlem i S.A.V.E. Nu Använder hon sina talanger för bättre syften. Hennes charm, elegans och intelligens gör det möjligt för henne att röra sig fritt i överklassen.

## Viscount Winston Charlton of Cambury

### PERSONDATA

Ålder: 42  
Längd: 175  
Vikt: 80  
Hår: Blont  
Ögon: Blå  
Nat.: Brittisk



Lord Charlton är medlem av Overhuset. Han är utexaminerad från Cambridge, men ägnar sig främst åt att sköta familjens gods och att arbeta för S.A.V.E. Han samlar konst, och har specialiserat sig på japanska träsnitt.

## Lady Lilian Miles

### PERSONDATA

Ålder: 23  
Längd: 155  
Vikt: 45  
Hår: Ljusbrunt  
Ögon: Blå  
Nat.: Brittisk



Lady Lilian har av ett godlynt öde begåvats med tre välsignelser: skönhet, intelligens och rikedom. Hon har studerat vid Storbritanniens bästa flickskolor, där hon erövrade toppbetyg samtidigt som hon var en framstående idrottskvinna.

Hennes rikedom och skönhet har dragit till sig många beundrare, men lady Lilian är inte intresserad av äktenskap för närvarande. En gång var hon djupt förälskad i en man som

## Dr John Moore

### PERSONDATA

Ålder: 37  
Längd: 179  
Vikt: 75  
Hår: Brunt  
Ögon: Gröna  
Nat.: Brittisk



John Moore är en skicklig läkare från Sheffield. Han har studerat både i Storbritannien, USA, Frankrike och Österrike-Ungern. Nyligen har han studerat psykiatri i Wien och har för närvarande en praktik där. Ett fall med en patient som hemsöktes av "onda andar" ledde till hans kontakt med S.A.V.E.

Moore bär alltid en flaska Napoleon-konjak i sin läkarväska.



## FÄRDIGHETER & VÄGEN

Värja	L 85	Journalism	M 117
Antik pistol	L 94	Legender/	
Antropologi		Folklore	E 85
Arkeologi	M 125	Engelska	M 125
Konsthistoria	L 100	Franska	E 85
Historia	L 100		

## EGENSKAPER

Styrka	58	Iakttagelseförmåga	68
Precision	64	Viljestyrka	72
Vighet	52	Tur	46
Personlighet	60	Tålighet	58
Slagsmål	55	Känslighet	13

## SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>	

## FÄRDIGHETER & VÄGEN

Dolk	M 125	Hazardspel	L 98
Hypnos	L 97	Förfalskning	L 91
Etikett	L 92	Engelska	M 106
Förklädnad	L 88	Tyska	L 91
Ficktjuveri	M 116	Italienska	L 91

## EGENSKAPER

Styrka	70	Iakttagelseförmåga	70
Precision	52	Viljestyrka	54
Vighet	70	Tur	66
Personlighet	64	Tålighet	68
Slagsmål	70	Känslighet	14

## SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>	

trodde på vampyrer. Han dödades av vargar under en resa i Östeuropa.

## FÄRDIGHETER & VÄGEN

Dolk	M 117	Engelska	M 126
Kastkniv	E 77	Medicin	M 117
Biologi	M 126	Psykiatri	E 77
Antika språk	L 101	Låsdyrkning	E 80
Tyska	L 101		

## EGENSKAPER

Styrka	48	Iakttagelseförmåga	68
Precision	62	Viljestyrka	74
Vighet	72	Tur	54
Personlighet	52	Tålighet	60
Slagsmål	60	Känslighet	13

## SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>	

## FÄRDIGHETER & VÄGEN

Dolk	L 92	Engelska	M 130
Dramatik	M 127	Etikett	M 119
Antikviteter	L 95	Förklädnad	M 122
Franska	L 105		

## EGENSKAPER

Styrka	54	Iakttagelseförmåga	78
Precision	68	Viljestyrka	72
Vighet	70	Tur	52
Personlighet	66	Tålighet	60
Slagsmål	62	Känslighet	15

## SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>	





talsjukhuset. När sällskapet kommer fram till Kensingtons rum står dörren öppen.

Läs upp följande:

*Kensington ligger med ansiktet nedåt i en blodpöl. Han är död. Två sjukhusbiträden söker igenom rummet och gör anteckningar.*

*På den bakre väggen står ett meddelande, skrivet med röda rinnande bokstäver. Kensingtons klubbiga, röda händer antyder att han skrev meddelandet själv. Han använde det enda han hade tillgängligt, sitt eget blod. Meddelandet lyder: "Regnat Rex Westenram."*

REGNAT  
REX  
WESTENRAM

Om någon av rollpersonerna har färdigheten Antika språk kan han eller hon lätt översätta meddelandet. Det behövs ingen kontroll. Meddelandet lyder, översatt från latin till svenska: "Kungen styr Westenra."

En rollperson med färdigheten Undersökning som klarar en allmän kontroll kan se att meddelandet verkligen skrevs av Kensington. Rollpersonen inser också att galningen dog av avskurna handleder. Rollpersoner med färdig-





heten Medicin kan också avgöra dödsorsaken, om de klarar en allmän kontroll.

Sjukhusbiträdena säger att de tror att Kensington begick självmord. Det motsägs av att det inte finns ett enda vasst föremål i rummet som han kan ha skurit sig med. Om någon av rollpersonerna frågar vad han skar sig med, svarar de att de letar efter ett vapen, men att de inte har hittat det ännu.

Meddelandet på väggen kan tyckas tyda på att Kensington var illojal mot greve Dracula. Det är långtifrån sant. Galningen var sin onda herre trogen in i döden. Dracula dödade Kensington eftersom han inte längre kunde ha så stor nytta av honom. Den trogne tjänaren skrev meddelandet på väggen i ett försök att återvinna sin herres gunst. Han hedrar sin kung – de Odödas Kung.

## E. DEN ODÖDA JUNGFRUN

Den här episoden utspelas i matsalen på Hillingham (rum 4) någon kväll efter Swards död.

Läs upp följande text för spelarna när de går in i matsalen:

*Bridget, den rödhåriga jungfrun, sitter på en stol vid bordet med ryggen mot dörren. Det ligger en teservis på golvet bredvid henne. Hon vilar huvudet och armarna mot bordet, som om hon tog igen sig ett ögonblick.*

Bridget svarar inte om rollpersonerna försöker tilltala henne. Läs upp följande när rollpersonerna rör vid henne:







*Bridgets hud känns sval och tunn när ni rör vid den. Kroppen glider ned på golvet och huvudet slår i stolskarmen med en duns. Kroppen ligger stilla. Ögonen stirrar uttryckslöst ur de djupa ögonhålorna. Huvudet är tillbakalutat så att två små, ovala sår syns på halsen.*

Bridget är död, åtminstone så död som en vanlig karpatisk vampyr kan bli. Följande dag kommer hon att ligga på en begravningsbyrå. Dagen därpå kommer hon att begravas på en närbelägen kyrkogård. (Rollpersonerna kan försöka förhindra det, men inte utan att dra på sig polisens och tjänarnas uppmärksamhet.)

Som alla vanliga karpatiske vampyrer kommer Bridget att resa sig ur sin grav inom 1T10 dagar. CM kan använda henne i det här, eller ett senare, äventyr om han eller hon så önskar.

## F. MINA HÄLSAR PÅ

Mina, Draculas gemål, vilar i rum 20 på dagarna. Nattetid brukar hon och Dracula roa sig med en utflykt eller två, ibland bara för att få sig ett gott skratt. Spela upp de här episoderna närhelst Draculas sinne för humor kräver det:

### Söndag morgon, före gryningen

Mina kommer finklädd för att hämta sin "morbror". De ska åka till kyrkan. Weatherbee presenterar henne som "Melanie", hans systerdotter. Om rollpersonerna väljer att inte gå ned för att se efter vem som kom, kan du säga att de kan se och höra Weatherbee från sitt fönster. Han lämnar herrgården tillsammans med en välklädd ung kvinna. Han verkar mer högre än vanligt i hennes sällskap. (Givetvis besöker vampyrparet inte någon kyrka. Mina återvänder naturligtvis till sin kista före soluppgång-

en.) Lite senare ger sig Dawes och Evette också av till kyrkan.

### En kväll på teatern

En kväll kommer Mina till hallen. Hon utger sig fortfarande för att vara Weatherbees systerdotter. Weatherbee förklarar att han ska göra henne sällskap till teatern, där de visar en bra uppsättning. "Det är 'Dr Jekyll och mr Hyde'", säger han i förbifarten. "Om ni inte har sett den ännu, eller läst boken, rekommenderar jag att ni gör det. Jag finner bada utomordentligt underhållande."

## G. DRACULAS NATTLIGA BESÖK

Människan har många svagheter: sprit, spel, lusta... för att nämna ett fåtal. Dracula, som är en sann nattvarelse, har sin egen speciella svaghet: blod. När rollpersonerna anländer till Hillingham, rodnande av nattkylan, bedömer han naturligtvis hur han bäst ska kunna utnyttja den nya blodkällan. Kvinnliga rollpersoner kan han njuta av själv. Manliga rollpersoner kan bli nattliga måltider för Mina.

Dracula börjar anfalla rollpersonerna efter det att de har undersökt Carfax. Då vet han att de inte bara är oskyldiga gäster. Om rollpersonerna misstänker att Weatherbee är Dracula innan de beger sig till Carfax, börjar han attackera dem i rent självförsvar. I det senare fallet kan han helt enkelt försöka döda de manliga rollpersonerna, om han bedömer det som nödvändigt.

### Kvinnliga offer

I det här äventyret suger Dracula bara blod från kvinnliga rollpersoner. Han är inte intresserad av manliga vener. I de flesta fall undviker faktiskt Dracula att suga blod från en man.

Om det finns någon kvinnlig rollperson som





deltar i äventyret, så blir hon attackerad av Dracula nattetid. Han suger blod från henne och förvandlar henne långsamt till en vampyr. Om det finns fler än en kvinnlig rollperson i äventyret, väljer han det mest lättåtkomliga offret. Om två eller flera är lika lättåtkomliga så väljer han ut en slumpmässigt.

Dracula närmar sig sitt offer så obemärkt som möjligt. Han kan hänga i närheten i fladdermusform. Han kan ta sig in i hennes rum i dimform. Hur han än gör, så placerar han sig dold i närheten och gör sig redo för anfallet.

Om Dracula måste angripa sitt offer när det finns andra i närheten (hon kanske delar rum med någon), använder han besvärjelsen Sömn för att undvika att bli upptäckt. Om han inte har lyckats söva alla i rummet efter två försök att använda besvärjelsen, ger sig greven av. Han gör ett nytt försök följande natt.

Om besvärjelsen Sömn fungerar, biter Dracula sitt offer i halsen. När han har sugit blod i 1T10 minuter använder han Minnesförlust för att få henne att glömma händelsen. När han har fullgjort sitt dåd flyr han så obemärkt som möjligt.

Dracula fortsätter att anfalla sitt offer tills hon har förvandlats till en vampyr. Kom ihåg att Dracula är extremt kraftfull. När en rollpersons TÅL sjunker till 5 eller lägre av grevens blodsugande, kan hon börja ta egna offer. Rollpersonen tycks "dö" inom 1T10 dagar efter det att övergångsstadiet har börjat. Efter begravningen stiger hon upp ur graven och blir en vanlig karpatisk vampyr.

Det är viktigt att du verkligen använder greve Draculas många förmågor till hans fördel under anfallen mot de kvinnliga rollpersonerna. Om han skulle bli upptäckt, använder han alla







sina besvärjelser för att slutföra sitt dåd: han måste skapa en ny vampyr utan att bli upptäckt. Besvärjelserna Metamorfos, Halt, Inflytande, Sömn och Minnesförlust kan visa sig användbara om Dracula skulle bli upptäckt.

## Manliga offer

Om det inte finns några kvinnliga rollpersoner, hjälper Dracula till med att skaffa en manlig rollperson åt Mina. Han kan tex använda besvärjelsen Sömn för att förbereda scenen inför hennes attack.

Om de manliga rollpersonerna misstänker Dracula, och om det är opraktiskt att låta Mina angripa, så försöker Dracula döda rollpersonerna.

## Rollpersonen som vampyr

Du måste vara försiktig när en rollperson blir vampyr. Försök först och främst att inte överraska spelaren. Förvandlingen till vampyr är inte sådan att rollpersonen går till sängs frisk och kry en kväll och vaknar följande kväll som en Odöd. Offret genomgår en gradvis förändring, som liknar en allvarlig sjukdom. Tala om för spelaren att rollpersonen blir allt blekare och svagare ju mer Tålighet som han eller hon förlorar.

Tala inte om för spelaren att rollpersonen är utsatt för angrepp från en vampyr. Om rollpersonerna är smarta, så misstänker de det ändå. Det är bara en sak som borde förbluffa dem. De vet inte när eller hur angreppen går till. Var noga med att inte ge ledtrådar till när Dracula angriper.

När en rollpersons Tålighet har sjunkit till fem eller lägre på grund av Draculas angrepp, förklarar du situationen för spelaren i enrum. (Det är klokt att planera in ett avbrott i spelet här, så att de andra spelarna inte finns närvarande.) Tala om för spelaren att hans eller hennes rollperson inte längre är helt dödlig. Eventuellt måste rollpersonen oskadliggöras av de

andra rollpersonerna. Till den dagen kan, och bör, spelaren delta i spelet och spela sin rollperson som vampyr.

När spelaren har gått med på att hjälpa till genom att spela vampyr, kan du förklara hur han eller hon ska bära sig åt. Rollpersonen låtsas bli fruktansvärt sjuk. Slå 1T10 och tala om för spelaren att rollpersonen tycks "dö" efter det antalet dagar. Fram till dess ska rollpersonen bete sig så här:

- På dagen är rollpersonen sängliggande, och driver fram och tillbaka ur sömnen. Rollpersonen går inte upp och rör på sig. Samtal blir korta och tröttsamma. När den sjuka pratar med de andra rollpersonerna, bör han eller hon vädja till deras medlidande, och säga "Jag är rädd. Jag vet inte vad som händer med mig... snälla, hjälp mig. Lämna mig inte ensam. Ni vet vad ni måste göra om jag dör." Rollpersonen bör till varje pris få sin kamrater att känna sympati och stor oro.



- Om den nya vampyren lämnas ensam med en annan rollperson bör han eller hon använda besvärjelsen Sömn på kamraten. När rollpersonen har somnat, kan den nya vampyren suga hans eller hennes blod. När dådet är fullbordat använder vampyren Minnesförlust för att försäkra sig om att offret inte minns något av angreppet.
- Om de andra spelarna vet att CM har pratat





med en spelare i enrum, kan de bli misstänk-samma mot vampyrrollpersonen. Den nya vampyren måste göra allt för att få dem att glömma sina misstankar, och redogöra för den tid som han eller hon tillbringade med CM. Rollpersonen kan tex beskriva skepna-der som han eller hon har sett i drömmen. Du kan instruera spelaren, så att han eller hon kan beskriva Draculas angrepp som om de skedde nu, och inte tidigare.

- Nattetid väntar den nya vampyren på att Dracula ska komma till hennes rum. Greve Dracula försöker söva alla andra rollperso-ner som finns i rummet. Sedan låter han den nya vampyren suga blod från någon av de sovande rollpersonerna.
- När den nya vampyrens tidigare rollperso-nens dagar är ute, tycks han eller hon dö. Efter "döden" är vampyren helt och hållet under Draculas kontroll och spelas av CM.

## H. WEATHERBEES SISTA UTVÄG

Spela den här episoden när som helst efter det att greven börjar misstänka att rollpersonerna vet att det är han som är Weatherbee. Då närmar sig äventyret sitt slut. Du kan också spela den sedan rollpersonerna har förstört alla Draculas kistor, utom den som finns i källaren, genom att lägga krucifix i dem. Greven försö-ker rädda sig själv genom att övertyga rollper-sonerna om att de har oskadliggjort honom.

Den här episoden måste utspelas på natten, när greven kan utnyttja alla sina besvärjelser till fullo.

Weatherbee söker upp rollpersonerna på Hillingham. Läs upp följande:

**Weatherbee står i dörren. "Ur-säkta att jag tränger mig på", sä-ger han. "Har någon av er beställt en stor, svart, kistliknande låda?"**

**Dawes har meddelat mig att en sådan låda, som var ganska tung, levererades i dag, med instruk-tioner om att den skulle förvaras under jord."**

Weatherbee erbjuder sig att visa rollperso-nerna var lådan ligger. Han förklarar att instruktionerna också krävde att lådan skulle hållas gömd, så Dawes lät föra den till källaren.

"Var vänliga och följ med mig", ber han dem.

Om rollpersonerna följer med Weatherbee, leder han dem genom en lönndörr i skafferiet (rum 9) till ett underjordiskt lagerrum.

När hela sällskapet har kommit in i skafferiet läser du upp följande:

**I skafferiets nordöstra hörn drar Weatherbee ut en del av väg-gen, som är täckt med hyllor, och avslöjar en hemlig dörr. "Gamla herrgårdar är fulla av hemlighe-ter", säger han. "Var försiktiga när ni går nedför trappan. Den be-höver lagas." Han tar ned en lykta från en av hyllorna och tänd-er den.**

**Weatherbee börjar gå nedför trappan. Varje steg knakar under hans tyngd. Ljuset från lyktan dansar på jordväggarna och gång-en liknar mer ett gruvschakt än ett lagerrum på en herrgård.**

**Till slut når Weatherbee slutet av trappan. Han låter er gå förbi, som sig bör av en tjänare. När alla har passerat svänger han till med lyktan och säger, "Där, mitt i rummet."**

**Han pekar på ett stort föremål täckt med ett skynke som står mitt i källaren.**

Om någon av rollpersonerna går fram till





lådan och lyfter på skynket fortsätter du att läsa:

***Skynket glider lätt undan och avslöjar en stor, svart låda med samma proportioner som en likkista. Ordet "Dracula" finns ingraverat i guld på locket. När skynket glider till marken bryts tystnaden av en kraftig smäll. Dörren till skafferiet har slagit igen.***

Dracula har använt besvärjelsen Stänga för att stänga dörren. Om någon av rollpersonerna försöker springa uppför trappan och öppna dörren, upptäcker han eller hon att den sitter fast. Det känns som om den var fastnitad i dörrkarmen. Den går inte att rubba.

Läs upp följande om någon av rollpersonerna försöker öppna kistan:

***Locket sitter fast till en början, men sedan går det upp med ett gnisslande. I kistan ligger kroppen av en man som har varit död en tid. Huden är likblek. Läpparna är djupröda, och ögonen stirrar i taket utan att se. Håret är tillbakakammat, och en kolsvart, tjock mustasch täcker överläppen. Han är klädd i svart smoking, vit skjorta och sidengördel, som om han skulle ut och roa sig. Han bär en medaljong i ett rött sidenband runt halsen.***

Nu försöker den riktige greve Dracula (Weatherbee) använda Sömn på alla som finns i rummet. Rollpersonerna kan inte avgöra vem som använder besvärjelsen, om de inte lyckas använda sina Känsligheter. Slå för att se hur många av rollpersonerna som påverkas av Draculas Sömn.

Om några av rollpersonerna håller sig vakna,

börjar greven omedelbart använda Inflytande på dem. Han försöker övertyga rollpersonerna om att de har drivit en påle genom hjärtat på liket – kanske t o m med Weatherbees hjälp – och huggit huvudet av det. De ska tro att greven är oskadliggjord.

Därefter använder greven Minnesförlust på alla i sällskapet för att förvirra deras minnen av händelsen.

När greven är färdig med sina besvärjelser öppnar han dörren vid änden av trappan. Om någon av rollpersonerna är vaken och utgör ett hot mot honom, försöker greven tillintetgöra honom eller henne i en direkt attack. Sedan förvandlar sig greven till dimma och försvinner ut genom en spricka i väggen.

## I. SLUTSTRIDEN

I den här episoden, äventyrets höjdpunkt, försöker rollpersonerna söka upp Dracula i hans kista på dagen.

Beskriv platsen för spelarna, om det är första gången som rollpersonerna är där. Den gamla trappan försvinner ned i mörkret. En kall vind omsveper rollpersonerna, trots att det är helt vindstilla. En råtta springer ut från ingenstans. Den kilar mellan fötterna på rollpersonerna och springer nedför trappan och ut i mörkret.

Rollpersonerna kan tända facklor eller lyktor om de vill. Trappan går ned i en gång med fuktiga jordväggar.

Tala om för den rollperson som går först att han plötsligt får en osynlig spindelväv i ansiktet. Be spelaren att slå en allmän iakttagelsekontroll. Tala om för spelaren att rollpersonen inte kan hitta något nät eller någon spindel, oavsett om kontrollen lyckades. Känslan av spidelnätet finns ändå kvar.

Vid trappans fot finns en spärr som utlöser besvärjelserna Stänga och Förmörkelse. Läs upp följande så snart den första rollpersonen





kommer ned på källargolvet:

**Draculas kista står mitt i källaren. När ni kommer ned till trappans slut, slår dörren till skaffariet igen. Allt ljus slocknar och det blir kolsvart. Ni ser ingenting. Bara känslan kan avslöja vad som döljer sig i mörkret.**

Ge spelarna några ögonblick för att bestämma sig för vad de ska göra. När de har bestämt sig fortsätter du att läsa:

**Ett högt, gnisslande ljud, som från en dörr som öppnas, ekar i mörkret. Det kommer från mitten av rummet. Ett ögonblick senare hörs en dov duns från samma håll.**

Nu står Dracula uppe i trappan. Han har använt besvärjelsen Teleportation. Läs upp följande för spelarna, innan de undersöker kistans innehåll eller springer uppför trappan.

**Plötsligt tänds ljusen igen. Dörren öppnas och Weatherbee står vid trappans början. "Vem är det som är där nere?" frågar han.**

Om rollpersonerna inte nämner varför de verkligen gick ned i källaren, låter Dracula dem gå.

Om rollpersonerna nämner kistan, låtsas "Weatherbee" bli förvånad. Sedan angriper han rollpersonerna med de besvärjelser som han finner lämpliga. Han vill inte göra det alltför öppet. Besvärjelsen Förmörkelse passar kanske bäst, eftersom Dracula kan se i mörkret, till





skillnad från rollpersonerna.

Om rollpersonerna angriper Weatherbee med en gång, väntar inte Dracula. Han använder direkt de besvärjelser som finns tillgängliga.

Hur äventyret än utvecklar sig efter den här episoden, finns det en del viktiga saker att komma ihåg. Dracula försöker alltid fly om striden går dåligt. I den här situationen är han inte intresserad av att suga blod från ovilliga offer.

Det bästa sättet att spela Dracula är att rollspela en intelligent varelse. Använd de besvärjelser som han har tillgång till. Låt inte Dracula bli inträngd i ett hörn av sällskapet. Och framför allt, skräm upp dina spelare så att de tänker sig för två gånger innan de någonsin ger sig på jakt efter Det Okända igen.

Om alla Draculas kistor är besudlade av krucifix, återvänder han till Transsylvanien och äventyret är slut.



# IV. Hillinghams herrgård

## 1. TERRASSEN

**R**ollpersonerna inser snart att en hel del händelser utspelas på terrassen. Levande och döda kommer och går. Swards kropp anländer hit den första kvällen. James kropp hittas här följande natt.

Den långa uppfarten fram till herrgården beskriver en cirkel nedanför terrassen. Det här är husets huvudingång och anländande gäster tas emot här. Här börjar rollpersonerna sin strid mot vampyrernas konung, greve Dracula.

Terrassen är nästan lika lång som huset. Sex trappsteg leder upp till det stenlagda golvet från uppfarten. Golvet är alltid rensopat och skurat. Vid terrasskanten står fyra grovhuggna

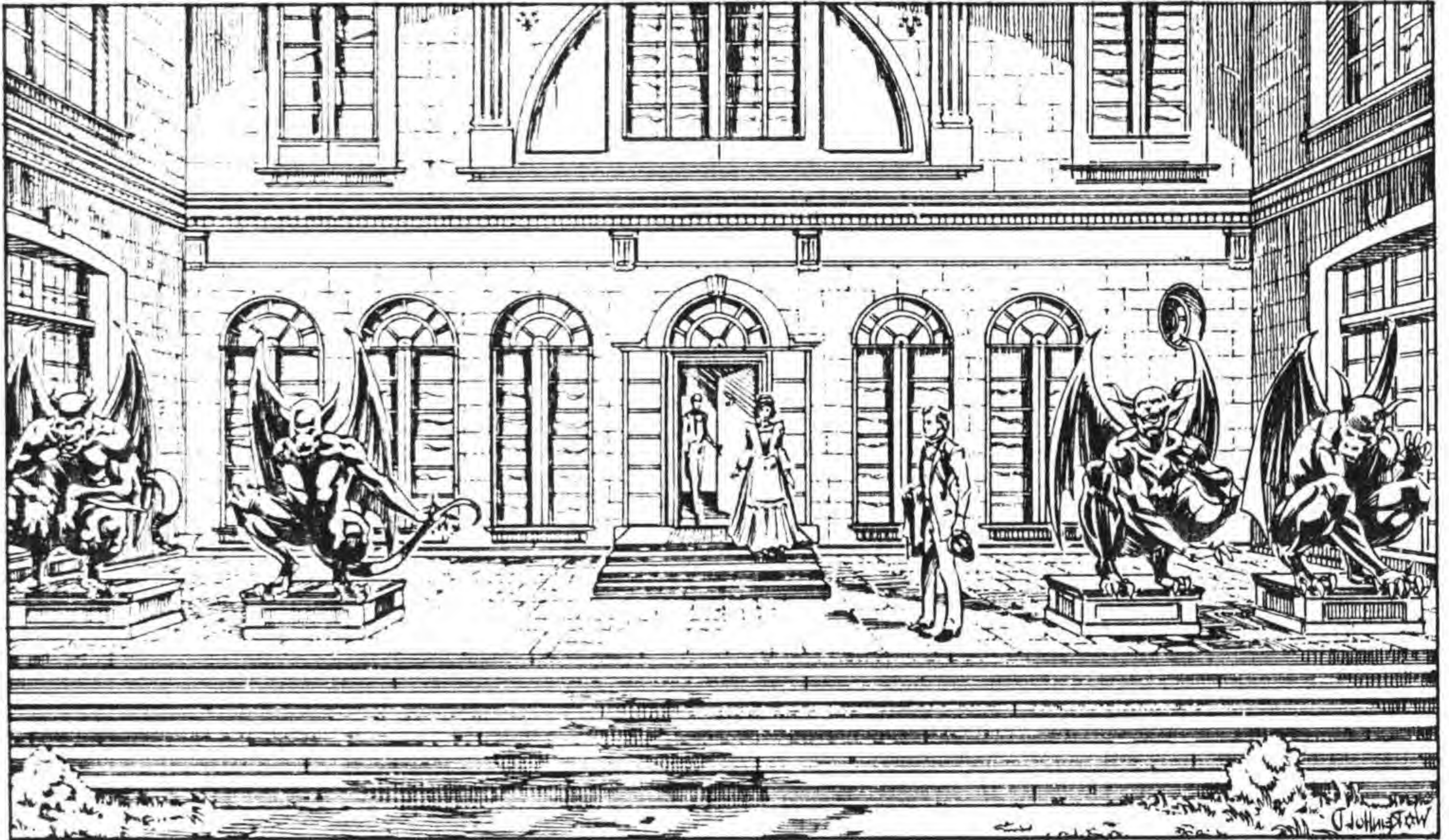
statyer. Ytterligare fyra trappsteg leder upp till en liten plattform framför dörren.

## 2. DEN STORA MATSALEN

Här hittar rollpersonerna den döda, rödhariga jungfrun. Se episod E i del III.

Möblerna går i pompös, väldigt viktoriansk stil. Mitt i rummet står ett stort mahognybord, omgivet av tolv stolar med höga, böjda ryggar. (Bordet kan dras ut vid särskilda tillfällen, så att fler får plats att sitta.) Mitt i rummet hänger en ljuskrona, lika bred som bordet, i en kedja. Utefter östra väggen står ett serveringsbord, prytt med en teservis av silver, silverskålar och alla sorters porslin.





Inte en tum av träet i rummet är slätt och osnidat. Alla ytor är smyckade med kurvor, spiraler och blomstermönster. På serveringsbordets framsida finns hela utomhusscener avbildade.

Väggarna är täckta av oljemålningar med engelska landskapsmotiv. Mellan målningarna skymtar en blommig tapet.

### 3. SALONGEN

Det här mottagningsrummet är prytt av tunga sammetsmöbler. De står så tätt att det är svårt att röra sig i rummet. Väggarna är täckta med snidade ekpaneler. Trots att rummet är överlastat med viktorianskt krmskrams (fotografier, statyetter, bronser...), är det rent och prydligt. Man kan inte hitta en dammtuss.

### 4. WESTENRAS SAL

Salen är ett stort rum. Kopior av grekiska statyer står uppradade längs väggarna. Det hänger bonader på väggarna och på parkettgolvet ligger fina mattor. Utgången leder till en terrass

och till trädgården bakom huset.

## 5. DEN LILLA MATSALEN

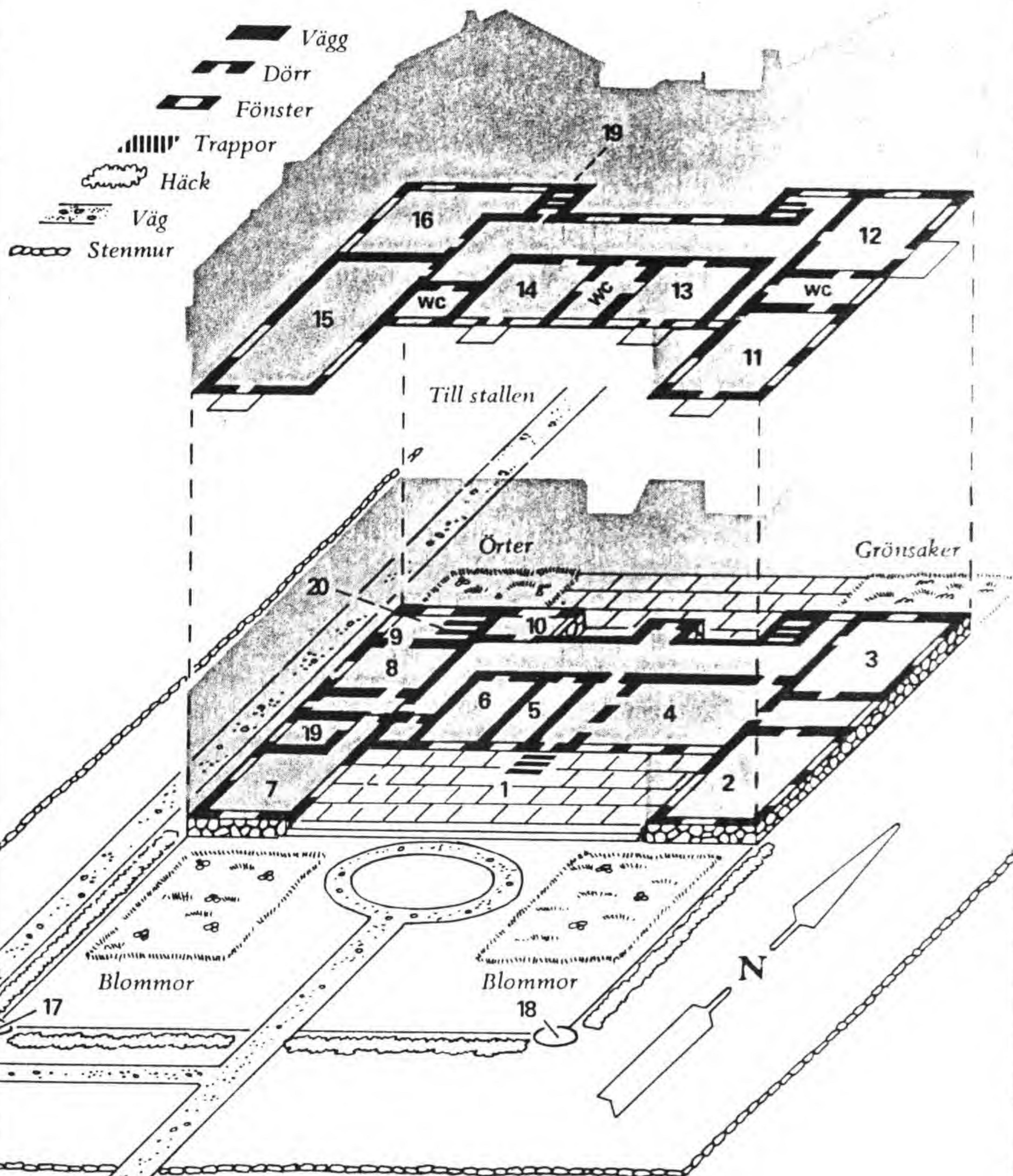
Trots att det inte inträffar några viktigare händelser här, borde rollpersonerna tycka att rummet är intressant. Om de är nyfikna och noggranna kan de hitta en ledtråd, som pekar mot vad Dracula egentligen sysslar med.

Möblerna i rummet är täckta med skynken. Skynkena i mitten av rummet antyder att där står ett bord. Skynkena utefter den östra väggen tycks täcka ett serveringsbord. Skynkena utefter den västra väggen antyder att där finns någon sorts högt, brett skåp.

Om rollpersonerna lyfter på skynkena hittar de ett bord och ett serveringsbord. Det stämmer med hur de såg ut när de var dolda. Vad som tycks vara ett skåp, är däremot fyra kistor som står staplade på varandra. Varje kista innehåller ett lager matjord, men annars står de tomma under hela äventyret.



# Hillinghams herrgård







## 6. RÖKRUMMET

Det här rummet är möblerat för att passa den viktorianske mannen. Jakttroféer från alla upptänkliga djur hänger på väggarna, omgivna av gamla gevär, svärd och olika vapensköldar. De flesta troféerna är täckta med skynken, så att de ger ett spöklikt intryck.

Framför den stora, tegelmurade eldstaden står en högryggad soffa med fötter formade som djurtassar, och tre skinnfåtöljer. Flera stolar och småbord trängs på den överblivna ytan.

En uppstoppad vildkalkon och en uggle sitter med utbredda vingar på spiselkransen och sneglar ned mot soffgruppen. Bordet framför eldstaden vilar på en väldig, äkta elefantfot.

Tjänarna gör iordning rummet så att det kan användas, om rollpersonerna ber om det.

## 7. TJÄNARNAS SAL

Tjänarnas sal är nog det enda "enkla" rummet i huset. Utsmyckningen är inte särskilt omfattande. Rummet är ändå bekvämt. Lord Boulton är stolt över att han behandlar sina tjänare bättre än många andra av hans stånd gör.

Ett stort, fyrkantigt bord upptar största delen av rummets mitt. Golvet är av trä. I ett hörn står en koj, där dörrpojken sover. Han är yngst och lägst i rang av tjänarna.

Viktorianska tjänare, eller snarare deras arbetsgivare, var förtjusta i ordspråk som rörde religion, rang och plikt. En skylt på väggen lyder, "Vadhelst din hand finner att göra, gör det med all din styrka." En annan säger, "Den dagliga plikten, vardagens syssla, ger oss allt vi behöver: Den självuppooffring som dagligen för oss närmare Gud."

Två eller flera tjänare finns här hela dagen, fränsett tiden mellan klockan 10 på kvällen och klockan 5 på morgonen. De dricker te, skvallrar eller kopplar av på annat sätt medan de väntar på att klockan som kallar på dem ska

ringa. Om en rollperson stiger in tystnar alla samtal och tjänarna blir uppmärksamma.

Under den här tidsperioden var klasskillnaderna väldigt uttalade. Tjänare ska, i likhet med barn, inte höras. De ska inte ens synas om det inte är absolut nödvändigt. "Herrarna" kommer sällan in till tjänarnas bostäder och tjänarna måste se till att inte gå omkring i bostadsdelen av huset efter klockan tolv, när städningen ska vara avklarad.

Efter James död är tjänarna extra avståndstagande gentemot rollpersonerna. De uppför sig ändå som tjänare bör och tilltalar rollpersonerna med "herrn" och "frun".

Weatherbee är aldrig i det här rummet.

## 8. KÖKET

Hettan från matlagningsplatsen är stark hela dagen. Den är ändå värd att uthärda för lukten av nybakat bröd, grillat kött och andra dofter som fyller den här delen av det gamla huset.

Rollpersoner som kommer in i köket ser ett stort rum med ett välstädat stengolv och en stor, svart spis utefter ena väggen. Mitt i spisen brinner en koleld, med en ugn på vardera sidan och en varmvattenstank bakom.

Susan och Paul finns i rummet från tidiga morgonen till sena kvällen. De skiljer sig lite från resten av tjänarna. De är kockar, och betraktar köket som sitt eget område. De tror inte heller att rollpersonerna har något att göra med James död.

Både Paul och Susan var med om händelserna för sju år sedan. De vet ingenting om greve Dracula själv, men de minns den fasansfulla natt, när något brakade in genom Lucy Westenras fönster så att hennes arma mor dog av en chock. Lucy var dödssjuk och dog kort därpå av okända orsaker.

Paul och Susan ogillar Weatherbee och litar inte på honom. De kan ge rollpersonerna vär-





defulla ledtrådar. En skylt på väggen säger "Studiet av Magen är ett studium av Moralen." Susan förklarar på cockney, att "Du kan'te få för mycke' mat å du kan'te få för mycke' moral i live'. Så e're. Fast en del av dom", säger hon och nickar mot Weatherbees rum, "tycks inte bry sej om nå'ndera."

Hon är inte rätt person att kritisera Weatherbee, så det krävs en hel del övertalning för att få henne att säga mer. "Tja, ja svär att den karln äter mindre än en fågel. De stämmer inte! Men värst av allt... ja har hört att han har en kvinna på rummet, å de e' knappast nå'n fin dam, de inte!"

Om hon fortsätter, förklarar hon att Weatherbee inte låter kammarjungfrurna städa hans rum. Han släpper faktiskt inte in någon i rummet.

"Va' ja vet", säger Susan, "har han den där kvinnan där jämt!"

Paret är avigt inställda till resten av tjänarna också och kritiserar dem. De är överens om att tjänarna är "en skock mallstroppar", som hellre står och skvallrar än arbetar. Om de blir tillfrågade om varför de andra tjänarna tycks vara rädda för rollpersonerna, svarar de att de är nervösa över alla mystiska händelser som har inträffat kring Huset Westenra, som de kallar Hillingham. Av någon anledning anklagar de andra tjänarna besökarna för att ha orsakat händelserna, men Susan och Paul tycker att det är nonsens.

"När allt kommer omkring", säger Paul, "bor vi ju granne med ett mentalsjukhus, eller hur?"

Å den som gjorde det där mordet måste ju ha varit helgalen. Det blir så där med ett dårhus i trakten. Dom borde hålla sig till sitt och börja jobba i stället."

Paul och Susan lämnar huset sent på kvällen, när herrarna och deras gäster har dragit sig tillbaka för kvällen. De kommer tillbaka klockan

fem på morgonen för att börja laga mat åt gästerna och tjänarna.

## 9. SKAFFERIET

Många andra av husets inventarier har täckts över och skyddas från slitage, men man måste alltid äta, och det syns att det här rummet används. Det är rent, fränsett lite mjöl som har spillts på tegelgolvet. Det luktar kryddor och örter.

Väggarna är täckta av hyllor med syltburkar, geleburkar och fruktkonserver tillverkade av kockarna.

Om någon av spelarna säger att hans eller hennes rollperson undersöker rummet noga får han eller hon göra en särskild iakttagelsekontroll. Du får resultatet genom att jämföra mot kolumn 2 i handlingstabellen. Ett A-resultat betyder att rollpersonen har hittat en hemlig dörr bakom en flyttbar vägg täckt med hyllor. Dörren leder ned till rummet med Draculas kista.

Om rollpersonerna någon gång jagar greven, springer han in i skafferiet och "försvinner" genom löndörren innan rollpersonerna hinner fånga honom. Rollpersonerna som förföljer honom, måste lyckas med kontrollen som beskrivs ovan för att hitta löndörren som greve Dracula flydde genom.

## 10. WEATHERBEES RUM

Dörren till det här rummet är alltid låst. Tjänarna har fått särskilda order att aldrig störa Weatherbee i hans rum. Weatherbee har själv den enda nyckeln, så om rollpersonerna vill undersöka rummet måste de lyckas med att dyrka upp låset.

Enligt tjänarna sitter nästan alltid Weatherbee på sitt rum på dagarna och sköter husets





affärer. Sanningen är den, att sedan greve Dracula har gått in i rummet som Weatherbee, kan han förvandla sig till dimma och försvinna ut genom en spricka i golvet. Han tar sig ned i källaren för att vila i sin kista. På dagen kan Dracula bara byta skepnad tre gånger: vid soluppgången, vid solnedgången och mitt på dagen. Sedan solen har gått ned kan vampyren byta skepnad när han vill. Om Weatherbee går in i sitt rum på dagen måste han vänta till rätt tidpunkt för att kunna ta sig ned till sin kista.

Rummet är kallt och dammigt och möblerat med bara ett skrivbord, en stol och en fyrkantig säng. Väggarna är täckta med bokhyllor, fyllda

med böcker om England. En del av titlarna är på främmande språk.

Om någon av rollpersonerna undersöker böckerna noga, ser han eller hon att några är skrivna på franska, en på italienska, och resten på ett okänt språk som använder latinska bokstäver. En rollperson med färdigheten Modernt språk i något romanskt språk (italienska, franska, spanska, m fl) ser att böckerna är från Rumänien. En rollperson som kan rumänska kan givetvis identifiera språket och känner igen dialekten som transsylvansk rumänska från perioden 1300–1600. Böckerna är antagligen tryckta av munkar från det området. En roll-





person utan färdighet i något romanskt språk, kan se att språket är romanskt om han eller hon får ett A-resultat på en särskild iakttagelsekontroll.

Om någon av rollpersonerna rör vid sängen, medvetet eller av en händelse, upptäcker han eller hon att "madrassen" är stenhård och helt utan fjädring. Det beror på att sängen inte är en säng. Dracula har lagt fyra kistor som en säng och täckt dem med ett överkast. Alla fyra kistorna är tomma, bortsett från ett jordlager på botten.

Om någon lyfter på mattan för att se efter vad som finns under, hittar han eller hon ett litet hål i golvet, ungefär 15 cm långt och 5 cm brett. Det är Weatherbees flyktväg till och från källaren. Mörkret i källaren gör att rollpersonerna inte kan se något genom hålet.

Dracula tillbringar 25% av dagarna här och spelar Weatherbee. Om rollpersonerna tar sig in i rummet när han är där, låtsas han bli chockad över att gästerna inte respekterar hans privatliv, ja, att de till och med dyrkar upp hans dörr! Om rollpersonerna frågar varför han inte svarade när de knackade på dörren, svarar han att han vilade, och att han har haft dålig hörsel ända sedan han var barn.

Om rollpersonerna känner till Weatherbees verkliga identitet, ger sig Dracula i strid med sällskapet och försöker förgöra rollpersonerna. Om striden går dåligt för Dracula försöker han fly.

## 11. GÄSTSVIT

Både episoderna "Handen" och "Fladdermössen" kan utspelas här, om rollpersonerna väljer att bo i det här rummet. Handen kan visa sig när rollpersonerna är vakna. Fladdermössen ska komma när de sover.

Man har en vacker utsikt över södra terrassen och trädgården från sviten. Rummet är

ljust och glatt, trots de "tunga" möblerna.

En stor dubbelsäng med en liten sänghimmel står mot den östra väggen mellan fönstren. Om fler rollpersoner skulle vilja sova här, finns det två vilsoffor och en dyscha bland sittmöblerna. Det finns gott om plats för kläder och annan utrustning i flera garderober och ekskåp.

## 12. GÄSTSVIT

Den här sviten är också tillgänglig för rollpersonerna under deras vistelse på Hillingham. Du kan spela upp "Handen" eller "Fladdermössen" i det här rummet, om rollpersonerna är här.

Liksom rum 11, är den här sviten bekvämt möblerad med en stor dubbelsäng, gott om lagringsutrymmen och en soffgrupp. Man har utsikt över gården och över muren runt Carfax från fönstret. På avstånd kan rollpersonerna se tornet på mentalsjukhuset.

## 13. DEN STORA SVITEN

Rollpersonerna kan välja att bo här, likaväl som i rum 11 eller 12, och "Handen" och "Fladdermössen" kan utspela sig här.

Sviten är större än de andra två. Här finns två dubbelsängar. Det finns tre stora fönster på vardera sidan om glasdörrarna ut till balkongen. Dörrarna öppnar sig utåt. Man har utsikt över terrassen rakt nedanför och över trädgården bortom terrassen.

Hela sällskapet kan sova i det här rummet om de vill, även om det skulle resultera i en del höjda ögonbryn bland tjänarna.

## 14. LUCY WESTENRAS RUM

Rollpersonerna får inte bo här. Tjänarna har inte gjort iordning rummet för gäster. Rummet





innehåller vanliga möbler täckta med skynken.

Det var här som greve Dracula tog livet av två kvinnor för sju år sedan. Den första var fru Westenra, husets härskarinna, som sov hos sin sjuka dotter, Lucy. En varg brakade in genom fönstret och fru Westenra dog av chocken.

Vargen var greve Dracula, som återvände för att än en gång dricka Lucys blod. Den här natten dog Lucy av blodförlusten och togs över helt av Ondskan. Hon begravdes och blev en vampyr.

Vem som helst av tjänarna kan berätta för rollpersonerna vad de vet om rummets historia. Tjänarna minns bara att fru Westenra dog av skräck och att stackars Lucy avled senare, sedan de hade försökt att återuppliva henne med ett bad. Alla tjänarna sov djupt när fönstret slogs sönder, så ingen hörde smällen. De vet inte vad det var som kom in genom fönstret.

## 15. FRUNS SOVRUM

Det här var fru Westenras, Lucys mor, sovrum. I likhet med Lucys rum, får inte S.A.V.E.-sändebuden bo i det här rummet.

Det luktar unket i rummet. Möblerna är täckta med skynken, som i en del andra rum.

## 16. SYRUMMET

Det här rummet används fortfarande, men bara av tjänarna. Det innehåller några fåtöljer. Mot den norra väggen står två pedaldrivna symaskiner. Mellan två fönster på den norra väggen hänger en krossad spegel. Spegelbitarna ligger kringströdda på golvet. Rummet är förvånansvärt ostädat, med tanke på den standard som Weatherbee brukar kräva.

## 17. DET VÄSTRA LUSTHUSET

Det västra lusthuset är en utsiktspunkt i det

sydvästra hörnet av trädgården. Det har en enda dörr. Huset är byggt av träplattor på en vit trästomme. Inuti finns två träbänkar.

Utsikten från byggnaden är fridfull. Träden, buskarna och blommorna är en fröjd för ögat. Trädgården är synnerligen välansad.

Det här är ett bra ställe för sällskapet när de vill komma utom hörhåll och diskutera sina planer rörande greven. Det är också en bra plats att låta dem möta en vampyr på, om någon sådan skulle råka passera.

## 18. DET ÖSTRA LUSTHUSET

Det östra lusthuset liknar sin tvilling i väster (17), men här hänger dörren på sned och en fladdermus har flugit in. Om någon går in i lusthuset och/eller stänger dörren, blir fladdermusen störd av vibrationerna. Den börjar flyga runt och leta efter utgången. Om rollpersonerna har gått in och stängt dörren kan den naturligtvis inte komma ut. Om dörren står öppen flyger den ut inom 1T10 minuter.

## 19. TJÄNARNAS BOSTÄDER

Tjänarnas bostäder innehåller inte mycket av intresse för rollpersonerna. Möbleringen består av en blandning av möbler som har kasserats från resten av huset: tvättfat, vattenkannor och pottor, som inte matchar varandra, järnsängar, toviga mattor och fläckiga speglar. Det finns ett klädska, men de flesta förvarar sina tillhörigheter i koffertar.

De manliga tjänarna bor i rummet intill tjänarnas sal. De kvinnliga tjänarna delar ett rum på vinden, som man kommer till via baktrap-porna. (Det vore olämpligt för de båda könen att bo i närheten av varandra.) En skylt i vinds-





trappan lyder: "Sök aldrig byta plats i livet, om inte Gud visar att det är för din själs bästa." En tavla med Fader Vår hänger i vindsrummet.

## 20. KOLKÄLLAREN OCH LAGERRUMMET

Genom en bakdörr i köket, där tvättbaljor och liknande förvaras, har tjänarna tillgång till baktrapporna. Trapporna har tillkommit för att tjänarna ska kunna röra sig i huset utan att synas. Från köket leder en trappa upp på vinden och en ned i kolkällaren.

Kolkällaren är av naturliga skäl smutsig. Hit kommer nästan bara de arbetare som levererar kolet genom en fallucka på sidan av huset. Det finns en annan besökare här också: Mina Har-

ker, som vilar i ett igenspikat lagerrum alldeles bakom huvudkällaren.

Tjänarna kan inte påminna sig vad lagerrummet har använts till. Det är litet och fuktigt. Det finns ett litet fönster nära taket, som öppnar sig i marknivå. Det är förspikat med brädor inifrån.

På dagarna ligger Mina mitt i lagerrummet, i en elegant kista som det står "Harker" på. Dracula flyttade hit hennes kista från den kyrkogård i närheten där hon låg begravd. Nattetid är hon ute tillsammans med greven och dricker blod från män eller småbarn.

Om rollpersonerna kommer hit på dagen kan de få slåss med den här ljuvliga varelsen. Mina är en vanlig karpatisk vampyr, med alla dess förmågor och begränsningar (se s 28 i regelhäftet *Det Okända*).



# V. Carfax herrgård

## 1. GÅRDEN



huset verkar inte ha varit bebott på flera år. En tät undervegetation gör det omöjligt att ta sig fram bland träden, och ogräs har täckt gräsmattorna. Hela godset är förfallet.

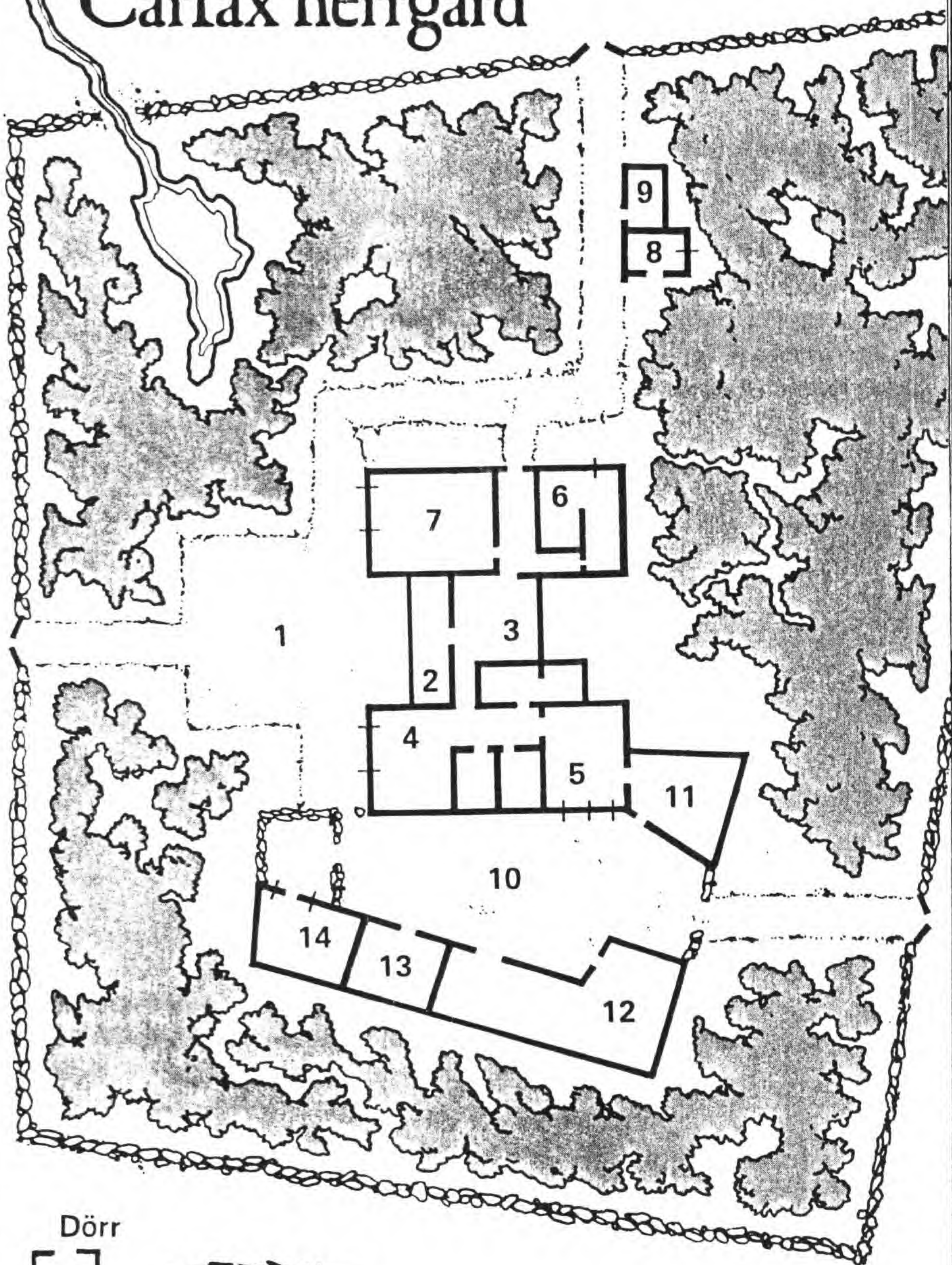
## 2. PORTALEN

Denna ingång är gammal och väderbiten. Den tycks härstamma från medeltiden. Spindelväv hänger från taket och dammet ligger i tjocka lager på väggar och golv.

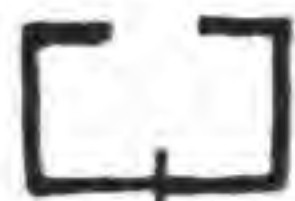
Vid den västra väggen, dolda bakom en pe-



# Carfax herrgård



Dörr



## Fenster







lare, ligger fyra likkistor, staplade på varandra. En nyckelknippa ligger på den översta kistan. De lämnades där av åkeriet som levererade dem för flera månader sedan.

Alla kistorna innehåller illaluktande transylvansk jord. Ingen av dem innehåller någon vampyr.

### 3. DEN STORA SALEN

När sändebuden stiger in rusar en överraskad råtta in i ett spricka i väggen. Luften är fylld av förruttnelsestank.

Både på östra och västra väggen finns dörrar. Dessa verkar ha haft glasrutor, men nu finns endast ramarna kvar. Dörrar hänger ostadigt på rostiga gångjärn.

En svart likkista står mitt på golvet. En rollperson måste lyckas med en allmän Styrkekontroll för att kunna öppna den. När locket lyfts sprids en stank som är så vidrig att det mest rutinerade sändebud äcklas. Kistan innehåller det ruttnande liket efter en pojke, 11–12 år gammal. Det rör sig inte om en vampyr; kroppen är alldeles för rutten. Det är ett vanligt lik.

En rollperson som gör en framgångsrik allmän Medicin-kontroll inser att dödsorsaken är bruten nacke.

### 4. BIBLIOTEKET

Längs rummets väggar sitter hyllor, täckta av tjocka dammlager. Spindelväv hänger i hörnen. Detta tycks ha varit ett bibliotek. Några möbler finns kvar: trasiga bord och stolar.

Två fönster med utslagna glasrutor finns på den södra väggen. En murad öppen spis finns vid den östra väggen.

Två likkistor ligger i det nordöstra hörnet. En död råtta ligger i vardera kistan. Båda kistor utlöser besvärjelsen Svärm när de öppnas. Så

snart en kista öppnas börjar bruna råttor med glimmande röda ögon strömma ut ur sprickor i väggarna.

Slå 3T10 för att se hur många råttor som kommer. Så snart alla råttor är framme rusar de mot rollpersonerna och försöker klänga sig fast vid dem. De använder tänder och klor för att få tag i rollpersonernas kläder, men de vållar inga direkta skador (förutom att rollpersonerna kan få löss).

### 5. KÖKET

Rummet är täckt av både damm och smuts. På golvet syns spåren av smådjur. På väggarna kravlar insekter.

Tre fönster ser ut mot östra gården. En dörr står öppet på nordväggen. En likkista står invid kökets västra vägg. Den innehåller endast jord.

### 6. ÖVERRASKNINGEN

Detta rum tycks vara lite svalare än resten av byggnaden. Väggarna är massiva och dammtäckta, vilket skapar en mer uttalad tystnad än i de övriga rummen. Det finns inga ledtrådar som visar vad rummet en gång användes till.

I rummets mitt står nio likkistor. I varje kista ligger ett lik. Men det är inte allt. En fladdermus hänger från taket i rummets nordvästra hörn. Fladdermusen är greve Dracula. Han kan endast upptäckas om en spelare uttryckligen säger att hans rollperson studerar taket och sedan lyckas med en allmän Iakttagelse-kontroll. (Om greven redan har förintats så finns givetvis fladdermusen inte här.)

Greven studerar rollpersonerna noggrant. Så snart ett sändebud öppnar den första kistan använder Dracula sin besvärjelse Animering av Döda. De nio zombierna reser sig ur kistorna och formerar sig för strid, i tre led om tre





zombier. De anfaller tills rollpersonerna flyr eller tills de själva är förstörda. Om alla zombierna förstörs flyger greven ut genom fönstret.

*OBS: Om Dracula har låg VJST använder han inte den Onda Vägen. Istället studerar han rollpersonerna ett tag och flyger sedan sin väg.*

## 9 zombier

STY	75	ITF	15
PCN	30	TÅL	75
VIGH	30	OVV	—
VJST	—	SKRÄCK	5
PER	—	ATT	1/53%

Förflyttning: L 15, F 0, S 3

Besvärjelser: Inga

IP: 500

## 7. TOMT RUM

Detta rum luktar illa, precis som alla andra rum i byggnaden. Två krossade fönster finns på södra väggen. Rollpersonerna finner inget av intresse här.

## 8. KAPELLET

Utomhus, på den västra gräsmattan, leder en smal stig genom undervegetationen till ett litet kapell byggt i tegel. Kapellet ser mycket gammalt ut och har kraftiga dörrar. Murgröna täcker ytterväggarna och fyller varje skrev. För inte så länge sedan slets murgrönan bort från dörren av någon som ville ta sig in.

John Seward är den ende som har gått ge-







nom denna dörr under de senaste åren, men detta har rollpersonerna inte en aning om. Han kom hit för att söka efter greven. Dracula behöver inte öppna dörren; han kan förvandla sig till dimma och ta sig in. Dessutom har greven inte haft något intresse av byggnaden på länge.

Inne i kapellet finner man trasiga bönpallar, täckta med damm och gipsfragment. Stora hål där gipsen har lossnat är spridda över innertaket. Där altaret borde stå är blott en tom yta. Fönstren är hela, men är täckta av murgröna på utsidan och kan inte öppnas.

Det finns inte ett enda religiöst föremål eller heligt tecken i kapellet.

## 9. MAUSOLEET

Mausoleet är byggt mot kapellets baksida. Det liknar kapellet, men är inte lika ornerat. Även det är övervuxet med murgröna, men den är bortriven från dörren för att någon lätt ska komma in och ut.

Dörren består av en stenskiva med ett handtag. Ett kors har mejslats in i dörren. En rollperson måste göra en allmän Styrke-kontroll för att kunna öppna dörren.

Inuti mausoleet är det mörkt och unket, som i en grotta. Luften är sval och fuktig. Några maskar och insekter kravlar över det fuktiga jordgolvet.

En rätta korsar den smala ljusstrimman från dörröppningen. Den stannar, stirrar på rollpersonerna och rusar sedan in bland skuggorna och pressar sig mot väggen. Rättan är helt ofarlig.

Femton likkistor ligger i mausoleet. Alla är av samma typ som de rollpersonerna upptäckte inne i huset, och de innehåller endast transylvansk jord.

## 10. STALLOMRÅDET

Här låg en gång ett stall, en redskapsbod och

och några stugor. Alla är fullständigt förfallna.

## 11. TJÄNARNAS HUS

Allt som finns kvar av denna byggnad är en skorsten och några väggrester. Om rollpersonerna slösar tid med att söka här finner de ingenting.

## 12. STALL OCH VAGNHUS

Bakom en vildvuxen häck ligger något som verkar ha varit ett stall och ett vagnhus. Sex forruttnade vagnar finns fortfarande kvar. Byggnaderna är inte fullt lika förfallna som resten av egendomen.

Om rollpersonerna undersöker marken framför byggnaden ser de hovavtryck och hjulspår efter en vagn. Dessa är från dr Swards besök.

## 13. SKJULET

Detta skjul har kämpat mot tidens tand under många år, men dess träväggar haller nu på att falla samman. Taket har fallit ner vid sydändan.

Fyra fladdermöss hänger under taket i norr. Varje rollperson som studerar taket upptäcker dem. De är helt vanliga fladdermöss, även om nervösa rollpersoner kan ha lite svårt att tro på det.

## 14. TRÄDGÅRDS- MÄSTARENS STUGA

Trädgårdsmästarens stuga ligger i sydost. Rollpersonerna måste passera genom en nedfallen grind och gå över det som en gång var trädgården för att komma dit. Ytterdörren lig-





ger sönderslagen på marken framför stugan. På varsin sida av det gapande dörrhålet finns ett krossat fönster.

Det finns endast ett rum i stugan. Hela inredningen är fuktig och genomrutten. Det kryllar av insekter och spindelväv. Härden, vattenpumpen och viss köksutrustning av metall är fortfarande synlig.

Mitt i rummet ligger en likkista. Dess ägare, en kvinnlig vampyr, är hemma. Hon är en vanlig

karpatisk vampyr (se sid 28 i regelhäftet Det Okända).

Om rollpersonerna upptäcker kistan på dagen är vampyren maktlös och ligger stilla i kistan, oförmögen att ens försvara sig. Om rollpersonerna däremot öppnar kistan om natten angriper vampyren med blixstens hastighet.

Vampyren är en före detta kammarjungfru från Hillingham. Hon bär fortfarande sin sönderfallande tjänstedräkt.



# Slutkommentar



är alla Draculas kistor har gjorts obrukbara, dvs både de 33 på Carfax och de som finns på Hillingham, återvänder han hem till Transylvanien, och äventyret tar slut. Rollpersonerna får

delar på halva Draculas IP när han har givit sig av. Men de har nu skaffat sig en mäktig fiende, och de kan aldrig förutse när greven ska smyga fram ur mörkret för att utkräva en gruvlig hämnd.





Dracula hemsöker den engelska landsbygden. Något ondskefullt stryker omkring bland gårdarna och lämnar nerblodade kroppar i sitt spår. De Odödas Herre har återvänt från Transylvanien! Har S.A.V.E. något att sätta emot sin mäktigaste fiende...

Följ med i jakten på Vampyrernas Konung och bered dig på en kamp på liv och död i...

## DRACULAS HÄMND

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till rollspelet CHOCK för att kunna ha glädje av äventyret.

ART. NR. 01.201

